Micro NEWS

SEX MACHINES
LA HACHE DE GUERRE !

CONSOLES
SUPER THUNDER BLADE
SUPER MARIO 2

ARCHIPELAGOS
WEIRD DREAMS

FREEWARE A 15 F

M 2843 - 21 - 20,00 F
3792843020006 00210

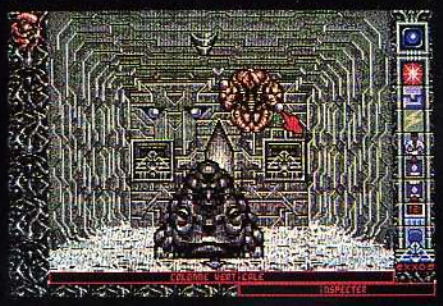
Belgique : 145 FB - Suisse : 5,50 FS - Canada : $ 5,95

N°21 MAI 1989

ATA ATA HOGLO HULU
HAM TOT ZOGLO HULU HULU
ATA ATA HOGLO HULU
ER TOT ZAGLO HULU HULU

Le temple des soucoupes volantes cache d'effroyables secrets.

Terriblement mystérieux, mais tellement envoûtants...



T'en auras la chair de poule, AMI !
Tu ne seras plus comme avant, AMI !

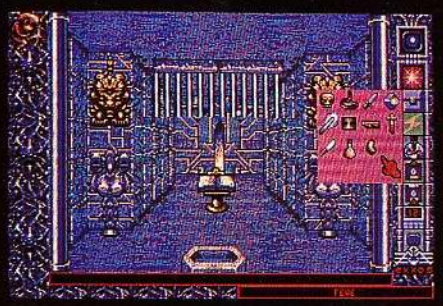
EXXOS IS GOOD FOR YOU!

ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES

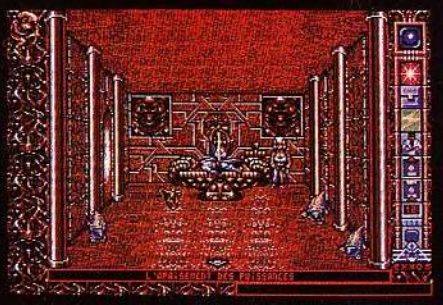
ERE INFORMATIQUE S.A.
1, Bd Hippolyte-Marquès
94200 IVRY-SUR-SEINE

Tél. : (1) 45.21.01.49
Fax : (1) 45.21.02.50
Télex : EREINFO 261041 F

KULT



Même tes meilleures amies te trouveront changé...



Elles penseront que tu as fumé des queues de tromps avariées...

Mais il est trop tard, EXXOS t'a joué un bon tour. Désormais, tu es un mutant psychique.

EXXOS

MER DE CORAIL, MIDWAY SAN
REVIVEZ LES BATAILLES QUI ONT

Le cours de la bataille navale dans le Pacifique a changé très rapidement dès les premiers mois de la Deuxième Guerre Mondiale. En quelques semaines, l'équilibre des forces s'est inversé: à la domination des grosses pièces d'artillerie des navires de guerre a succédé l'efficacité des torpilles et des bombes lancées par les avions des forces aéronavales. Aussi toutes les batailles se sont déroulées sans confrontation visuelle des flottes de guerre. Il est devenu clair que le contrôle des Mers – et la victoire – appartiendrait à la Marine qui disposait de la meilleure force aéronavale. Au début de 1942, l'avantage était clairement en faveur du Japon.

Grâce au succès dévastateur de Pearl Harbour, la flotte Japonaise était devenue la plus puissante. Les avions Japonais étaient rapides et plus maniables. Leurs pilotes mieux entraînés. Même leurs torpilles étaient plus fiables.

Mais dans la fin de 1942, le cours de la bataille de Pacifique a changé. Quatre batailles décisives – Mer de Corail, Midway, les îles Santa Cruz, Les îles Salomon – ont marqué la fin de l'avance Japonaise et l'ont transformé en longue retraite.

BATTLEHAWKS 1942 vous permet de revivre intensément et dans la peau d'un pilote de l'aéronavale, toutes ces confrontations historiques.

« Au début de l'année 1942, les avions Américains étaient nettement inférieurs à mon Zéro. J'étais comme un faucon au milieu d'une colonie d'oies – plongeant, zigzagant, détruisant. J'étais réellement triste pour ces ennemis complètement désarmés mais plein de bravoure. Pourtant, bien trop rapidement, leur avions ont commencé à s'améliorer... »

« Mon premier tir frola la queue du Val. Juste au moment où je corrigeais mon tir, il plongea. Je suivis, et les canons de mon Wildcat touchèrent son avion. Soudain, il remonta. Un peu plus tard, le Val explosait... »

LUCASFILM™ GAMES

Disponible sur Atari ST,

- Authentiques avions américains et Japonais. Avions de combat F4F, Wildcat et A6M Zero. Bombardiers SBD Dauntless et D3A. Vaw Zeeland, Bf Avenger et B5N Kave.
- Des grandes [illegible] une vue du cockpit. Haut résolution pour les avions et vaisseaux digitalisés. Une dynamique très réaliste du vol et du combat. Fluidité des mouvements des objets avec plus de 1500 agrandissements.
- Succès... récompensé avec les honneurs. Montez dans la hiérarchie pour obtenir la Médaille de l'Honneur ou l'Ordre du Soleil Levant.

Battlehawks, 1942 et Lucasfilm Games sont marques de poféef de Lucasfilm Ltd.

TA CRUZ, LES ILES SALOMON... CHANGE L'HISTOIRE DU MONDE

LUCASFILM™ PRESENTS

BATTLEHAWKS 1942™

A WWII NAVAL AIR COMBAT SIMULATION

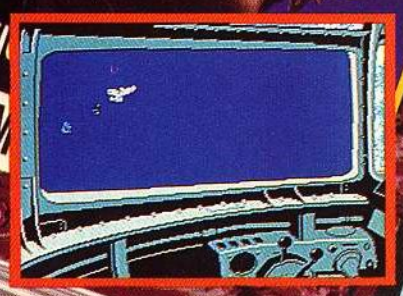
LUCASFILM GAMES

U.S. GOLD®

Amiga et Compatibles PC

- Plus de 30 missions de combat. Situations et stratégies historiquement véridiques. Missions torpilles, bombes, escorte, et interception plus une douzaine d'entraînement pour améliorer vos capacités de vol et de combat.
- Enregistrer l'action! Une caméra peut être utilisée vous donnant ainsi la possibilité de revoir les événements une fois l'action terminée et sous plusieurs angles -- du niveau de la mer à une vue à vol d'oiseau.

- Manuel entièrement en français, instructions pleines d'illustrations, de photos d'archives et de détails sur l'histoire des combats aéronavals dans le Pacifique, cartes des batailles, tactiques, descriptions détaillées et observations des pilotes.



Ecrans de la version IBM P.C.

U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P. 3 Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse.

the Kristal

"Les graphismes, les champs d'action et les sprites les plus extraordinaires jamais réalisés pour votre ordinateur."
Amiga User International.

"Un jeu d'aventure dont le style et l'histoire n'ont encore jamais été égalés."
Computer and Video Games.

Un superbe jeu d'aventure avec analyseur syntaxique qui vous fera rentrer dans l'univers fantastique des pirates et au cours duquel il vous faudra partir à la recherche du mystérieux Kristal de Konos.

Photos d'écran ST et Amiga

Bientôt disponible sur Amiga, ST et PC.

Un jeu Prism Leisure

distribué par

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les FNAC fnac et dans les meilleurs points de vente.

Sommaire

Couverture Jacques Lerouge

Directeur de la rédaction : Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef : Olivier Fontenay
Rédacteur en chef adjoint : Cyrille Baron
Rédaction : Brice Defeyer
Directrice de la publicité : Isabelle Berté
Maquette et mise en page : Jean-Yves Zagnoni
Diffusion : Jacques Houlmann
Abonnements : Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro : Pierre-Emmanuel Grange, Laurence le Gentil, Mourad Krim, Eric Legris, Ludovic Monnerat, Joël Nadal, Fred Schaerling, Jean-Yves Trétout, A. Venturman.
Sole software representatives for the U.K. : Matt Bielby, Dennis Hemmings, Mark Smith.
Correspondants permanents à l'étranger : Tony Takouchi (GB), Markus Matejka (Allemagne), Mina Cosnefroy (USA), Fuminori Takahashi (Japon).
Illustrations : Carali, Lerouge.
Photogravure : Photocop -43.55.04.10
Impression: Rotolaf - 48.67.70.80
Dépôt légal : 2ème trimestre 1989
ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Edité par Sandyx S.A. au capital de 250 000 F - 67, avenue du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre
Tél. : 47.21.29.29
Télécopie/Fax : 47.25.72.75
Directeur de la publication : Jean-Michel Berté
Distribution NMPP
Membre inscrit à l'O.J.D.
Tirage de ce numéro : 60.000 ex.
Copyright MICRO NEWS, Paris 1989

ABONNEMENT
PAGE 83

ÉDITO 8
NEWS 8
BLANCHE-FESSE 18
SEX MACHINES 26
LES TOPS DU MOIS 28
LES SOFTS DU MOIS 42
TOP SECRET 51
COURRIER DES LECTEURS 64
PÉPÉ RÉTRO 66
DOCTEUR AMIGA 68
PROF ST 74
MONSIEUR PRO 76
SPÉCIAL FREEWARE 78
MAJOR THOMSON 80
CAPITAINE PIXEL 84
SAMOURAI MICRO 86
CONSOLES 90
ABONDOS 98
BD CARALI 100
LES BONS PLANS DE MICRO NEWS 102
LIVRES 104
PETITES ANNONCES 105
INSERT COIN 110
DERNIERE MINUTE 114

EDITO

DESSEINS ANIMÉS A 80%

Vous avez vu cette opulence sur la couverture ? Y'a de l'animation.

Lerouge voulait appeler ça : «Dénichons la hache de guerre !» Je lui ai dit : «Me squaw pas comme ça, tu fais déjà les illustres, tu vas pas faire les textes.» Surtout que ses dessins sont de plus en plus beaux ; je ne sais pas si vous avez remarqué, mais il a vachement progressé, le bougre. Si ça continue, ça va devenir un vrai trésor ce mec-là ! C'est d'ailleurs une tradition dans sa famille : les trésors et la BD. En 1942, son grand-père Rackham (encore un pirate) avait déjà eu des démêlés avec un jeune reporter belge et son fox-terrier...

Quant au Carali, il est dans tous ses états vu qu'il relance le Psikopat version 89. Du coup, il sacrifie son trésor de guerre aux lecteurs de Micro News : des centaines d'albums en édition originale qu'il a accepté de vous dédicacer, avec en prime - tenez vous bien - un dessin spécial pour chacun d'entre vous. Non, vous ne rêvez pas, c'est en page 11. Je ne voudrais pas vous forcer la main mais j'espère que vous réalisez qu'un plan comme ça, vous ne le verrez qu'une fois dans votre vie et qu'en plus le trésor caralien n'étant pas illimité, faudrait voir à s'affoler.

Vous avez vu cette opulence dans nos ventes ? Y'a de l'animation.

80% : vous savez ce que c'est ? C'est l'augmentation des ventes de Micro News sur les six derniers numéros. C'est un chiffre énorme pour un journal, si ça continue on va pouvoir postuler pour le Guiness Book of Records.

Une remarque s'impose... Micro News ne fait pas partie d'un groupe de presse ; il n'est pas soutenu par un constructeur, un éditeur ou un distributeur ; il se tient debout tout seul comme un grand et n'a jamais fait de campagne de pub pour se faire connaître. Sa seule pub, c'est le «bouche à oreille». Au fait, c'est qui le «bouche à oreille» ? Mais c'est vous, les lecteurs ! Donc, les 80% c'est vous !

Nom de nom, ça veut dire que vous avez ramé comme des bêtes, que vous avez dû argumenter comme des dieux... Ça signifie même que certains d'entre vous n'ont pas hésité et ont carrément accompagné leurs potes chez le marchand de journaux, l'Opinel au creux des reins, histoire de mieux leur faire sentir la nécessité existentielle de la lecture de Micro News...

Merci les mecs ! On est vachement touchés, même gênés, on sait pas trop quoi dire, on rougit comme une débutante qui se fait mettre la main au portillon pour la première fois. On est surtout hyper-contents ! Maintenant, il ne nous reste plus qu'à être à la hauteur de la confiance que vous nous témoignez. De toute façon, on n'a pas le choix... Alors, on vous le promet : Micro News va être encore plus super, plus fou, plus délirant !

Et puis surtout... squaw va s'marrer ensemble !

Jean-Michel Berté

MIROIR, MON MIROIR MON

Sous le soleil d'Amsterdam, Mirrorsoft, le numéro un anglais du 16 bits, reçoit la presse européenne. Toujours sur la brèche, nous avons réussi à jouer avec trois des futurs grands hits de l'année : *Chaos Strikes Back*, *Xenon 2* et *Lords of the Rising Sun*. Eh oui, rien que ça !

Soft lights of Amsterdam

On commence, à tout seigneur tout honneur, par les nouveautés qui vont sortir sous le label Imageworks, la branche de Mirrorsoft qui, depuis deux ans, s'est fait connaître avec *Speedball*, entre autre.

On commence très fort avec **Crime Town Depths**. Les fidèles de Micro News se rappelleront sûrement que nous vous l'avions présenté en exclusivité il y a six mois. *Crime Town* possède des graphismes époustouflants, du jamais vu sur Amiga. Le soft sortira sur Amiga, ST et sur PC, à une date encore inconnue.

On continue avec **Phobia**, vu sur C64, mais prévu également sur ST et Amiga. Beaucoup plus classique, c'est le enième clone de *Nemesis* cette année, mais il reste très bien fait, avec des options originales.

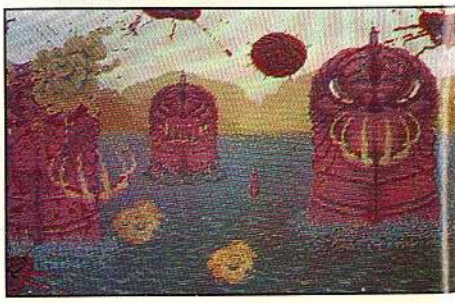
Et maintenant, attention ! Sonnez trompettes, résonnez buccins : il est (re)né le divin enfant. Je ne vous dirai qu'une seule chose : j'ai vu un jeu sur ST plus beau que certains jeux d'arcade. Il s'appelle **Xenon 2** évidemment. Toujours programmé par les Bitmap Brothers, *Xenon 2* est époustouflant : scrolling différentiel génial, nombre de sprites simultanés à l'écran hallucinant, trente options différentes, une foule de niveaux... Le jeu d'arcade de l'année, prévu sur ST et Amiga.

Toujours en verve, Imageworks va également sortir **Terrarium** (ST, Amiga et PC). Gros succès en perspective vu la qualité, décidément étonnante du graphisme. Comme le scénario semble à la hauteur, cela promet.

Continuons avec Palladin, sous-titré **Lord of the Dancing Blades**, sur Amiga, ST et PC. Les personnages sont en noir sur des fonds colorés, style ombres chinoises, c'est assez bizarre mais plutôt réussi. A part ça, c'est un jeu lourd et complexe qui semble sensiblement moins bon que les autres.

On revient à des choses plus

▼ ***Terrarium***



BEAU MIROIR...

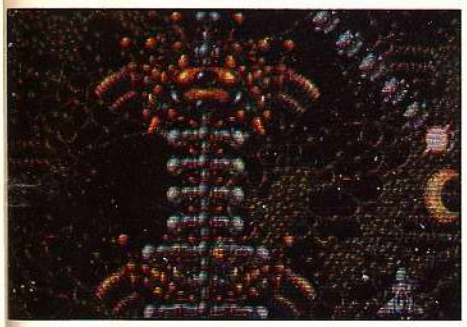
réjouissantes avec **DDT**, sur Amiga, ST, PC et C64, un soft d'arcade/aventure mignon et loufoque : votre personnage se balade entre des tubes de peinture, des pots d'encre, etc. Ça rappelle certains jeux sur consoles, avec des graphismes de bonne qualité.

On conclut avec **Interphase**, jeu d'arcade et de stratégie en 3D, très dépouillé mais passionnant à jouer.

Cinema-Cinemas

Un immense privilège nous a été réservé : la possibilité de jeter un coup d'œil sur les nouveaux Cinemaware.

▼ ***Xenon 2***



D'abord, je peux vous annoncer que *Rocket Ranger* et *King of Chicago* sur ST sont sortis en Angleterre et ne devraient guère tarder en France. Dans la série *TV Sports*, on aura bientôt droit à de la boxe, comme nous vous l'avions annoncé le mois dernier. Malheureusement, aucune préview, aucune photo. Grrr... Il est prévu deux ou trois TV Sports par an.

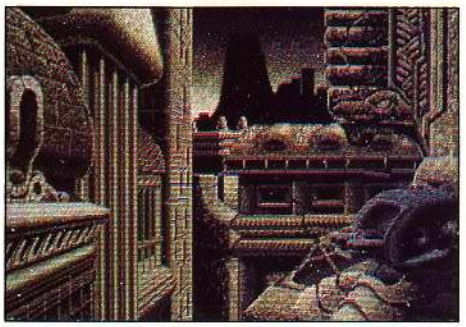
Continuons avec **Lords of the Rising Sun**, qui s'affirme comme le digne successeur de *Defender of the Crown* : graphismes encore plus beau, intérêt stratégique renforcé et, enfin, parties d'arcade dignes de ce nom. Ça devrait arriver sur Amiga avant l'été.

Un peu après viendra **It Came from the Desert**, vu sur vidéo. Le côté cinéma semble encore mieux exploité et les graphismes encore plus beaux, si cela est possible. L'histoire et la mise en scène rappellent une série B de S-F américaine : des fourmis géantes envahissent une base militaire dans le désert. C'est absolument magnifique, mais je suis désolé, je n'ai pas de photos d'écran à vous montrer... Sorry, ce sera pour la prochaine fois...

▼ ***Toute l'équipe de Mirrorsoft***

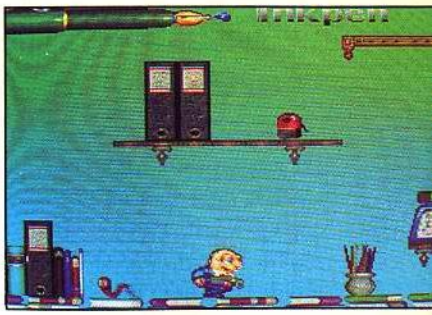
Pss : nouveautés !

On redémarre avec les nouveautés PSS, les maîtres incontestés du wargame sur micro. Bonne nouvelle tout d'abord, l'adaptation du très bon **Theatre Europe** sur ST, Amiga et PC. En gros, il faut gagner la 3ème guerre mondiale en évitant de déclencher une attaque nucléaire totale. Les graphismes et le système de jeu ont été revus, et l'intérêt reste présent. Deuxième nouveauté, **Waterloo**. Faites pas la gueule : qui a dit que Napoléon était une gloire nationale ? Pas moi ! Contrairement à ce que nous apprenons à l'école en France, Napoléon a mis l'Europe à feu et à sang et fait un nombre de victimes incroyable. Ceci étant, il se trouve que le soft est excellent, tant mieux pour nous.



▲ ***Crime Town Depths***

Spectrum Holobyte, outre des disquettes de scénarii pour *Falcon*, prépare maintenant **Vette**, un simulateur automobile 3D dans les rues de San Francisco avec les algorithmes de *Falcon*. La préview sur PC que nous avons pu voir était très lente et quasiment injouable. Dommage, car les graphismes et l'animation sont spectaculaires. Il paraît que tout cela va être amélioré, alors...



▲ ***DDT sur Amiga***

Maintenant, le gros morceau : FTL et son **Chaos Strikes Back**. Sans être vraiment la suite de *Dungeon Master*, *Chaos* en est la continuation : il s'agit de cinq nouveaux niveaux (quatre fois plus grands que les précédents) qui peuvent se jouer indépendamment (avec un seul personnage) ou en récupérant vos aventuriers. Oui, j'y ai joué ! On se croirait devant le premier, mais dans des décors différents. Après une bonne demi-heure et un jeune barbare qui commençait à s'aguerrir, je fus malheureusement victime de boules de feu lancées par des téléporteurs en folie ! Ça s'annonce très bien mais pas avant la fin du mois de mai ! Gasp...

Le mois prochain, nous ferons un point sur l'ensemble des nouveautés anglaises prévues pour le second semestre. Si tous les éditeurs ont autant de jeux dans leurs cartons que Imageworks, ça promet...

O.F.

T'ES BEAU KONIX !

Denis a failli en faire une syncope... Micro News a fait le plus bel article sur la console **Konix** (n°20) et, Newsa culpa, nous avons oublié de préciser qu'elle serait distribuée en France par **Innelec**, qui a un accord d'exclusivité avec la firme anglaise.
Revendeurs de France et de Navarre, pour passer vos précommandes, un seul numéro : (1) 48.91.00.44.

Signalons aussi que certains lecteurs (à) fûtés ont cru déceler un poisson d'avril dans la description des options de la Konix, notamment le siège à vérin hydraulique pas encore éjectable.

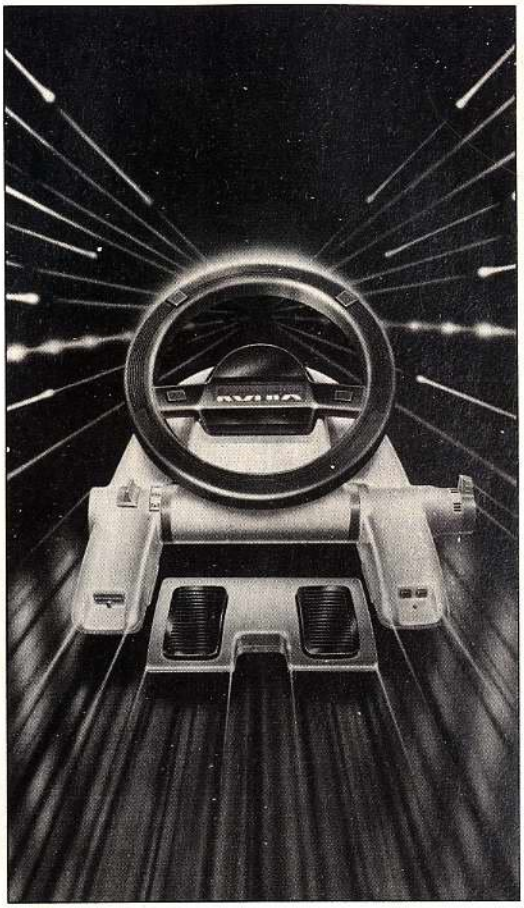
Désolé les mecs, mais c'est comme ça que ça va se passer "for real". Vous savez, les Anglais sont des gens qui ne se dégonflent pas. Thatcher a envoyé paître l'Imam pour les versets, alors la console hydraulique, à côté...

●

PHENOMENE

Micro News commence à faire du bruit dans les milieux de la communication. Le journal **Stratégies** (premier journal professionnel de la communication) vient de sortir dans son numéro 651 une grande enquête sur la presse informatique où Micro News est décrit comme "un authentique phénomène de presse". Nous qui avions peur d'être traité de phénomène de foire, voilà une agréable surprise...

●



DAZI-BAO

Suite à l'ouverture de la rubrique **Dazi-Bao** dans le numéro 19, nous avons reçu plusieurs lettres de lecteurs. Cette rubrique devrait donc apparaître régulièrement dans Micro News à partir du prochain numéro, si l'idée vous branche et que vous continuez à y participer.

Rappelons le principe : les "dazi-bao" sont des panneaux d'affichage qui, en Chine, sont à la disposition de tous et permettent de s'exprimer à loisir. Cette rubrique est donc là, bras ouverts, pour recueillir vos états d'âme. C'est vous qui choisissez le sujet et la façon dont vous le traitez. Une seule obligation : vous devez signer vos articles, même si vous souhaitez que votre anonymat soit préservé, ce qui peut se comprendre dans certains cas. N'ayant pas les moyens de payer des dommages et intérêts à tour de bras, nous nous réservons également le droit de ne pas passer les textes à caractère diffamatoire. A part ça, nous attendons votre prose...

SEGALERES

La maison **Sega** (respectable compagnie nippone spécialisée dans les jeux d'arcade et les consoles de jeux) commence à poser de réels problèmes aux membres de la rédaction de Micro News...

Il y avait déjà l'aspect SAV : comment faire pour tourner en dérision un constructeur qui a un taux de panne presque inexistant ? Nous avions pris une déculottée en demandant un jour, à un responsable Sega, des explications sur quatre ou cinq consoles qui traînaient dans son bureau. Il nous répondit négligemment, sans même lever la tête : "Oh, ce n'est rien, ce sont les consoles tombées en panne durant les six derniers mois." Nous nous abstînmes de lui dire qu'à une époque pas si éloignée, certains constructeurs louaient des entrepôts pour entreposer leur SAV...

Ensuite, il y a le problème des récentes cartouches Sega qui sont d'un tel niveau qu'elles méritent toutes d'être classées "Top du mois" : *Double Dragon, Lord of the Sword, Golvellius, Poseidon Wars 3D* et *Captain Siver*, qui ne dut qu'au fait d'avoir déjà été testé dans le n°16 de ne pas être un "Top". Avec l'arrivée de *Reggie Jackson Baseball*, nous nous frottions les mains, pressentant la poubelle... Il faut savoir que les Français détestent les jeux de base-ball auxquels ils ne comprennent rien et qu'ils trouvent généralement injouables. Catastrophe ! Voilà carrément le plus beau jeu de base-ball que nous ayons jamais vu, on peut y jouer sans connaître les règles, cette cartouche vous fera découvrir et aimer le base-ball, bref c'est génial !

Alors, ça commence à faire beaucoup : si on ne peut pas tourner les choses en dérision, où allons-nous ? Si tous les jeux sont des "Top", nous manqueront de place. Si nous ne décernons plus de poubelles, on va nous traiter de "vendus" et en plus on rigolera moins ! Sans compter la Sega 16 bits compatible qui se pointe à l'horizon avec ses 256 couleurs simultanées et son processeur sonore FM.
Merde, les Japonais sont vraiment dépourvus de sens de l'humour...

DELUXE PAINT 3

Une interview du programmeur Dan Silva.

Electronic Arts vient juste de sortir la troisième version de **Deluxe Paint 3** qui, depuis sa commercialisation en 1985, n'a cessé d'être amélioré et enrichi. La première fois que *Deluxe* vit le jour en 1983, c'était en tant que programme domestique de création graphique et il servait essentiellement aux besoins de Electronic Arts pour ses développements. Mais les ordinateurs devenant de plus en plus performants, la mise sur le marché de *Deluxe Paint* devint une évidence. Ce fut chose faite fin 85, le succès fut immédiat et les ventes excellentes. Un nouveau logiciel grand public était né, pour l'agrément et pour le travail.

Evidemment, aucun programme quel qu'il soit n'est jamais vraiment fini et Dan n'eut de cesse d'améliorer et d'actualiser le logiciel, aboutissant à *Deluxe Paint 2* l'année suivante. Un coup de pouce inespéré de la part de Commodore (qui décida de livrer le programme avec l'Amiga) aida à toucher des milliers d'utilisateurs avertis et assoiffés de nouveautés, donc d'acquérir les dernières versions. Surtout que les possesseurs de la vieille version pouvaient avoir la nouvelle à des tarifs préférentiels.

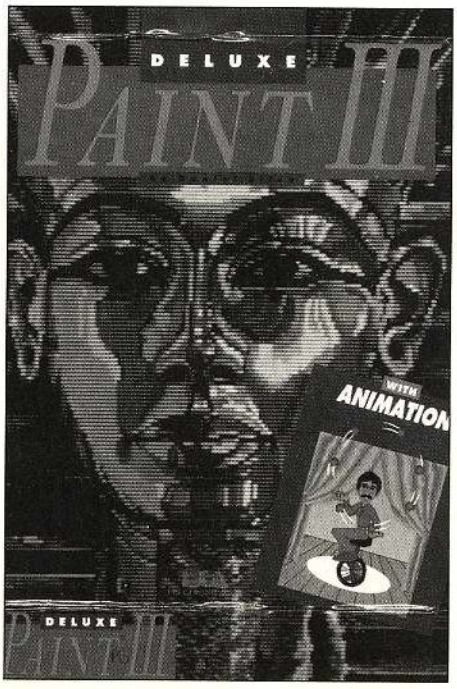
Micro News : D'après vous, Dan, quels sont les points forts de *Deluxe Paint* ?

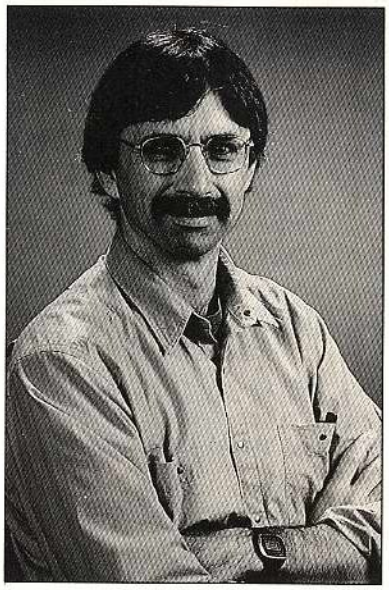
Dan Silva : C'est très facile d'utilisation, le bouton de gauche selectionne une couleur, si celle-ci ne plaît pas, le bouton de droite restaure le fond précédent.

M.N. : Pouvez-vous nous résumer la différence entre la seconde et la troisième version de *Deluxe Paint* ?

Dan : La dernière version fut créée essentiellement pour remédier aux problèmes qui subsistaient dans la version précédente. *DP2* permettait d'avoir le mode perspective, par example, ou faire tourner les objets créés sur leur axe. Avec *DP3*, nous avons gagné en rapidité (dix fois plus rapide dans certain cas). Mais l'introduction des animations reste l'évolution la plus notable ; vous pouvez à présent créer des sprites et les animer dans le sens que vous voulez en 2D. Ceci très facilement et dans un mouvement harmonieux.

M.N. : Qui sont, d'après vous, les utilisateurs de *DP3* et quel usage en font-ils ?





Dan : Nous savons que chaque programme vendu est utilisé par au moins cinq personnes. Beaucoup de ces personnes l'utilisent comme un jeu et disent le préférer aux autres jeux. C'est certainement l'aspect animation qui lesIntéresse, ils peuvent faire voler un oiseau et l'intégrer à un décor. Je pense que les possibilités du programme peuvent être mieux exploitées par les utilisateurs s'ils possèdent un ordinateur puissant, car avec un 512 K ou un 256 K une grande partie de la mémoire est utilisée par le programme, il ne reste donc plus grand-chose pour le reste. Une des règles des micros est que plus il sont utilisés plus la mémoire se remplit, un méga ou deux de plus ne seront pas de trop. Evidemment si vous travaillez en basse résolution vous n'utilisez que la moitié de la mémoire, et l'image créée ne sera pas si mal que ça sur l'écran.

Les autres utilisateurs de *DP3* sont ceux qui en font un usage professionnel. Certains créateurs l'utilisent chez eux sur leur Amiga pour esquisse des graphiques, une fois les premiers jets satisfaisants, ils les transfèrent pour les travailler en plus haute résolution avec un matériel plus puissant. Avec *Deluxe Paint* vous pouvez aussi faire des animations en perspective, mais pour avoir un aspect coulant il est nécessaire d'avoir une machine à un et demi ou deux méga, ce que peu d'Amigaistes possèdent. J'ai entendu parler de certaines personnes qui ont des Amiga à huit méga, très rare, j'aimerai bien voir le travail qu'il saccomplissent sur ces machines.

M.N. : L'aspect animation est, selon vous, très important sur Deluxe Paint, qu'est-ce qui vous a motivé pour ça ?

Dan : Bien, nous avons constamment cherché à intégrer de nouvelles idées au programme, nous avons, par exemple, cherché à savoir ce qui motivait le plus les utilisateurs d'Amiga et nous avons agi en conséquence. C'est un ordinateur dont les images peuvent être en plein écran, donc pas de bords noirs sur les côtés ; ce qui n'est pas le cas du ST par exemple. La version PC est différente, nous avons privilégié l'impression : c'est ce qui intéresse le plus les utilisateurs de PC. Il y a beaucoup de programmes dans le genre de *DP3*, mais il n'y en a aucun qui soit aussi complet.

M.N. : Finalement qu'allez vous faire maintenant ? Y aura-t-il un *Deluxe Paint 4* ?

Dan : Je voudrais surtout me reposer, travailler sur autre chose. Mais rien ne m'empêche de revenir à *Deluxe Paint* plus tard !

Matt BIELBY.

CARALI, DEUXIEME SERVICE !

Nous vous l'avions annoncé dans le précédent numéro : Carali redonne vie au **Psikopat**, son journal de bandes dessinées dont le premier numéro "nouvelle formule" sortira le 15 juin prochain. Micro News est fier de vous proposer en exclusivité une offre spéciale de lancement qui va vous faire sauter au plafond !

Pour **190 F** (et deux bons Micro News à découper en page 102), vous vous abonnez au **Psikopat** pour **12 numéros**, ce qui vous fait économiser deux numéros et demi puisque **Psikopat** coûtera 20 F.

Il y a un super-cadeau en prime : un album de Carali (en édition originale) à choisir entre ces deux chefs-d'œuvre impérissables que sont "Docteur Tutut est un cas !" et "Quand est-ce qu'on b... ?" (le prix habituel de ces albums est de 38 F).

Premier avertissement : **attention, ces albums contiennent des images susceptibles de choquer vos parents !** Si c'est Papa qui signe le chèque, n'oubliez pas de bien préciser votre prénom afin d'éviter à Daddy un infarctus précoce que le docteur Tutut aurait du mal à endiguer (quand vous verrez comment il soigne ses patients...) ; si Papa est cool, vous risquez par contre qu'il vous taxe l'album.

Deuxième avertissement : il y a beaucoup plus d'albums "Docteur Tutut" disponibles que d'albums "Quand est-ce qu'on b... ?" Les plus vicieux d'entre vous ont donc intérêt à répondre aujourd'hui même ; lorsque "Quand est-ce qu'on b... ?" sera épuisé, "Docteur Tutut" sera envoyé sans autre forme de procès...

Ce n'est pas tout ! Si vous le lui demandez gentiment, sa Seigneurie caralienne ira jusqu'à dédicacer votre album. Encore plus fort ! Si vous insistez encore un peu, vous aurez droit (toujours pour le même petit prix ridicule et en plus de la dédicace) à un dessin original de Carali qui vaudra peut-être une fortune un jour (surtout en édition originale épuisée) !

Et en plus, vous recevrez le premier **Psikopat** une semaine avant sa mise en vente en kiosque, de quoi rendre vos copains verts de jalousie !

Alors remplissez vite le bon ci-dessous pour recevoir tout de suite votre album dédicacé. Ensuite, début juin, vous commencerez à recevoir le **Psikopat** et votre mère commencera à s'arracher les cheveux.

(Bon à découper ou à recopier et à renvoyer aux Editions du Zébu, 94 Rue Philippe de Girard 75018 Paris)

Je m'abonne au Psikopat pour 12 numéros et je joins un chèque de 190 F à l'ordre des Editions du Zébu ❑

Je désire recevoir par retour de courrier l'album suivant : .....
.....

Je voudrais bien que cet album soit dédicacé ❑

J'implore sa Seigneurie Carali de bien vouloir me faire - en plus de la dédicace - un dessin original rien que pour moi que je pourrai regarder tous les soirs avant de m'endormir ❑

Je remercie Micro News et Joé Bonplan pour leur bonté et leur mansuétude et je prie chaque soir Saint Zlika afin qu'il leur accorde encore longtemps vigueur et tempérament (facultatif) ❑

Signature .....
.....

AMIE LE PRO.

COMMODORE

les prix

IMPRIMANTES

9 AIGUILLES

CITIZEN 120 D	1850 F
STAR LC 10	2450 F
STAR LC 10 Couleur	**2650 F**
MPS 1500 C (Couleur) PROMO	**2290 F**
EPSON LX 800	2690 F
MANESMAN MT 81	1790 F
AMSTRAD DMP 3160	2290 F
AMSTRAD DMP 4000	3500 F

24 AIGUILLES

CITIZEN HQP 45	5345 F
STAR LC 24/10	3990 F
STAR LC 14/10 Couleur	NC
EPSON LQ 500	3990 F
AMSTRAD LQ 3500	3500 F
AMSTRAD LQ 5000	5290 F
NPC P 6+ PROMO	5290 F

Pour tout achat d'une imprimante A.M.I.E. vous offre
- **1 câble Centronics**
- **2 rubans encreur**
- **500 feuilles de papier**

ACCESSOIRES

PROTECTION		MANETTES	
Clavier	70 F	QUICK JOY II	60 F
Monitor	80 F	QUICK JOY III	135 F
Imprimante	80 F	QUICK JOY V	220 F
RANGEMENT		SPEED KING	110 F
45 disc 3''1/2	90 F	CRISTAL	165 F
90 disc 3''1/2	125 F	COMMAND CONTROL	495 F
50 disc 5''1/4	90 F	COBRA	495 F
100 disc 5''1/4	125 F		

CONSOMMABLES

DISQUETTES 3''1/2 GRANDES MARQUES certifiées 100 %

par 10	SFDD	8,90 F	DFDD	9,50 F
par 50	SFDD	8,50 F	DFDD	9,20 F
par 100	SFDD	8,00 F	DFDD	8,70 F

Pour tout achat de 100 disquettes 3''1/2 A.M.I.E. vous offre une boîte de rangement

PROMO OMOPIE

La micro sans soucis

AMIE CLUB

NOM : _____ PRENOM : _____

ADRESSE : _____

N° 560 023

- Les infos justes
- Le choix, les promotions
- Les avantages d'un club
- Les meilleurs prix

DEMANDEZ VOTRE CARTE
dans tous les magasins AMIE,
par Minitel : 3615 Amie
ou écrire à :
Amie VPC - 11 Bd Voltaire - 75011 Paris
Voir coupon réponse

CADEAU PROMO 10%

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE ! PROMO -50%* -40%**

SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
*** 9 Aiguilles** **** 24 Aiguilles**

LES Plus D'AMIE

COMMANDEZ 43 57 48 20

Plus GARANTIE *1 an constructeur 1 an Garantie AMIE*

Plus ESCOMPTE *2% pour paiement comptant*

Plus CRÉDIT *4 mensualités sans intérêt**

Plus REPRISE *Votre vieil ordinateur repris à 50% de sa valeur*

Plus REMISES *aux collectivités et comités d'entreprise*

** Après acceptation du dossier*
*** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F*

3615 AMIE

VPC	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 48 20
ATARI	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 89
AMIGA	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 18
PC	19, bd. Voltaire 75011 Paris	43 38 18 09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
MARSEILLE LOISIR	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 42 50 42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 47 74 11

le choix

UNITES CENTRALES

C 64 N nouveau modèle + Géos	**1450 F**
C 128 D + Jane	**3990 F**

PERIPHERIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS			
Cassette 1530	250 F	Souris 128 1351	590 F
Disquette 1541	1650 F	Tablette graphiscope II	990 F
Disquette 1571	2490 F	Crayon optique	410 F
MONITEURS		**AUDIO**	
Monochrome vidéo + son	1000 F	Interface Midi	365 F
Couleur 40 col. 1802	1790 F	Synthétiseur vocal TECHNI MUSIC	480 F
Couleur 80 col. 1084 S	2990 F	Saimpler	850 F
EXTENSIONS		**TELEMATIQUE**	
256 Ko pour C64 1764	990 F	Modem DIGITELEC DIL	1590 F
256 Ko pour C 128 1700	490 F	Modem DIGITELEC DIL+	1990 F
512 Ko pour C 128 1750	1190 F	Emulateur minitel	390 F
VIDEO		**INTERFACES**	
Digitaliseur print TECHNIC	1290 F	Centronics	890 F
Convertisseur PAL RVB	350 F	IEEE	1590 F
Tuner télé	1350 F	RS 232	650 F
Tuner télé avec télécom.	1690 F	Power Cartridge	450 F
GRAPHIQUES		Action replay IV	625 F
Souris 64 MAGIC MOUSE	320 F	Superpic	425 F

IMPRIMANTES

MPS 1230 PROMO **1550 F**

LOGICIELS

UTILITAIRES			
Basic 64	350 F	Textomat	350 F
Basic 128	450 F	Tool	350 F
Calc Result	200 F	Virgule Senior 64/128	750 F F
Datamat	350 F	**EDUCATIFS**	
Easy Script	100 F	Algèbre I ou II	190 F
Extra Tool	200 F	Anglais I à IV	190 F
Géocalc	350 F	Grammaire I à VIII	190 F
Géodex	350 F	Maître mots	190 F
Géofile	350 F	Mimi la fourmi	295 F
Géopublish	495 F	Orthographe I à IV	190 F
Géos	420 F	**JEUX**	
Géos Fontpack I	250 F	American Civil War	259 F
Géospell	250 F	Karaté Ace	105/155 F
Géoswrite Workshop	350 F	Dark Castle	195 F
Heartland	89/149 F	Bard's Tale III	309 F
Oxford pascal	150/250 F	Patton Vs Rommel	259 F
Pascal 64	350 F	6 Pole III	115/185 F
Profimat	350 F	Shate Creasy	105/159 F
Super Point	350 F	Dream Warrior	95/155 F
Superbase 64/128	495 F	Ikori Warriors	95/155 F
Swift 128	450 F	IO	93/145 F

LIVRES

Entretien et réparation 1541	149 F	Livre du CP/M C 128	149 F
Jeux d'aventures C 64	129 F	Livre du lecteur 1530	99 F
Langage machine tome 2	149 F	Livre du lecteur 1541	179 F
Livre du 1570/1571	179 F	Peeks et Pokes C 128	129 F
Livre du Basic 7.0	149 F	Trucs et Astuces C 128	249 F

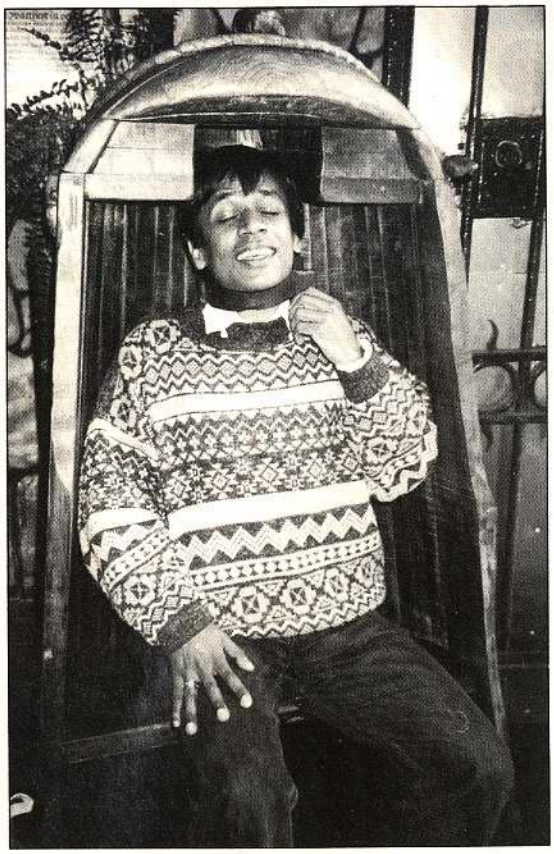
Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles.

Pour plus d'informations cerclez 218 & service lecteur télématique

PROMO EXCEPTIONNEL

C 64 N + 1541 + INTERFACE PERITEL = 1990 F

CHALLENGER'S



DANS LE PORT D'AMSTERDAM...

Éric Satyre avait bien sûr insisté pour nous accompagner à la conférence de Mirrorsoft à Amsterdam (voir p. 8), mais pas forcément pour des raisons informatiques...

Il réussit rapidement à pervertir Stéphane Lavoisard *(Génération 4)* et Dany Boolauck *(Tilt)* en leur communicant son obsession : la visite du **Red Light District**. Et nous voilà tous partis avec Dany en tête, qui prétendait se souvenir de l'emplacement exact des belles vitrines, puisqu'il avait disputé un match de badminton à Amsterdam quelques années auparavant. Ce sport plus violent qu'il n'en a l'air laisse-t'il de graves séquelles à ceux qui l'ont pratiqué ? Toujours est-il que Boolauck nous fit faire trois fois en vain le tour de la ville et qu'au troisième tour, Eric Satyre, qui avait repérer l'entrée du Musée des Supplices, y entraîna l'amnésique et lui proposa de se reposer sur un beau siège de bois qui n'était autre que la fameuse "Dame de Fer". Nous réussîmes à le ceinturer au moment où, maudissant le badminton, il allait faire tilt en refermant sur l'infortuné la porte hérissée de pointes mortelles.

Heureusement, le lendemain, nous trouvâmes le fameux quartier mais ceci est une autre histoire...

SEGATEAU VIRGINAL

Y'a bon miam-miam chez **Virgin Mastertronic** (distributeur exclusif de la **console Sega** en Angleterre, France et Allemagne) qui agite ses tubular bells pour annoncer que le parc européen de consoles Sega sera de 750 000 unités fin 89.

Deuxième grande nouvelle virginesque : Sega s'ouvre aux éditeurs de jeux qui seront désormais autorisés à sortir leurs jeux sur la console. Ne doutons pas que cette nouvelle va déclencher un branle-bas de combat chez les éditeurs européens qui vont ainsi pouvoir se consoler des déboires dûs à l'impossible parcours du combattant-développeur mis sur pied par Nintendo. Quant à nos lecteurs segamaniacs, cette nouvelle devrait leur arracher des larmes de joie !

ATARI A LA PAGE

Atari a dévoilé au dernier Sicob son nouveau concept de traitement de texte pour le Mega ST1, vendu avec le logiciel **Megapage** pour 6450 F H.T. en version de base (ce prix comprenant une demi-journée de formation), la version disque dur Mega File 30 coûte 9950 F H.T. Megapage est une synthèse de deux logiciels : *Le Rédacteur* (logiciel de traitement et de correction de texte) et *Time Works* (logiciel de mise en page avec visualisation "wysiwyg" et possibilité d'importation d'images), qui sont interfacés avec passage automatisé de l'un à l'autre.

Certains magasins devraient proposer le package Mega ST + Megapage + imprimante pour moins de 10 000 F H.T.

LOVE STORY

Le service d'espionnage de Micro News a réussi à se procurer le télégramme suivant adressé à Ubi Soft : *"N'est-ce pas complètement fou ! Les "purs et durs" Anglais de chez Domark se sont mis au français ! Et ceci pour pouvoir te remercier , dévoué, dans cette noble langue, de tous les efforts que tu as ces derniers jours, au futur succès des produits Tengen sur le marché français. Nous avons été très impressionnés par votre professionnalisme et nous n'avons aucun doute sur le fait que nos produits sont entre des bonnes mains ! Encore une fois, merci beaucoup pour tout."*

Au cas où vous ne l'auriez pas compris, **Domark** est distribué en France par Ubi Soft. Apparemment, c'est une vraie love story communautaire, même si le français des "Domark Men" laisse encore à désirer...

les prix

UNITES CENTRALES

SURPRISE !!!

A 500 + souris + câble Péritel
A 500 + souris + moniteur 1084S (stéréo)

A 2000 + souris + câble Péritel **11590 F**
A 2000 + souris + moniteur 1084S **13000 F**

PROMO EDUCAMIGA

A 2000 + Moniteur 1084S 11500 F
A 2000 + Moniteur 1084S + Kit X T 13990 F

PERIPHERIQUES

LECTEURS
3"1/2 interne A 2010 1410 F
3"1/2 externe A 1010 1390 F
3"1/2 ext. + affichage 1690 F
5"1/4 ext. + affichage 2190 F
3"1/2 externe PROMO **1250 F**

MONITEURS
Monochrome HR A 2024 NC
Couleur HR 1084 S 2990 F
Couleur Multi Synchro 7490 F

EXTENSIONS
512 K Interne PROMO **990 F**
512 K interne A 501 1290 F
2 Mo externe 0 Ko 1990 F
1.5 Mo Inboard 500 0 Ko 1990 F
2 Mo interne A 2058/2 6510 F
Carte 68020 14220

DISQUES DURS / CONTROLEURS
AMIGOS 590 20 Mo 4990 F
AMIGOS 2000 20 Mo 4900 F
20 Mo A 2092 PC 4990 F
20 Mo A 2090 AMIGA 5900 F

EMULATEURS
PC XT + lecteur 5"1/4 A 2088 D 5600 F
PC AT + lecteur 5"1/4 A 2286 D 9400 F

GRAPHIQUE/VIDEO
Camera Hitachi HV 720 3350 F
Crayon optique PROMO 1150 F
Digiview Gold 3.0 1990 F
Encoder EPAL 2600 F
Frame Grabber N/B 8890 F
Frame Grabber Couleur 9350 F
Filtre électronique DG 88 2420 F
Genlock int. A 2300 2125 F
Genlock ext. GST 3490 F
Genlock ext. GST 30 P 3850 F
Genlock ext. GST 1000 14758 F
Genlock ext. GST 2000 17223 F
Genlkock incrustateur 2000 MAGNI 18500 F
Graphiscope PROMO **800 F**
HANDY Scanner 4 CAMERON 3990 F
Interface Video A 2032 790 F
Objectif Schneider 950 F
Statif Rohen PROMO 1800 F
Tablette CRP A4 3990 F
Tablette CRP A3 8490 F
Tablette Easyl 500 4590 F
Tablette Easyl 2000 5390 F
Table Trac. A4 ANGALIS 11990 F
Table Trac. A3 ANGALIS NC
Scanner CAMERON A4 6990 F
Souris AMIGA 390 F

TELEMATIQUE
Emulateur ARCHOS 790 F
Emulteur FLAMITEL 1490 F
Emulateur AMIGATEL 995 F
Modem DTL 3000 6400 F

SON
Interface MIDI ECE 520 F
Sampler MIDI AMAS 1050
Sampler PERFECT SOUND 990 F
VISUAL AURALS 2490

PROMO PROMO

AMIGA 500 + extension 512 K 4890 F
AMIGA 500 + 2e lecteur 3"1/2 4990 F
AMIGA 500 + Moniteur 1084S + Extension 7690 F
AMIGA 500 + Moniteur 1084S + 2e lecteur 7990 F

OPERATION REPRISE
CARTE XT A 2088 D
POUR TOUT ACHAT DE
CARTE AT A 2286 D

aMIE LE PRO.

CADEAU PROMO **10%**
VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE ! PROMO
-50%* -40%**
SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES
POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
*** 9 Aiguilles ** 24 Aiguilles**

LES Plus D'aMIE
COMMANDEZ 43 57 48 20

Plus GARANTIE *1 an constructeur 1 an Garantie AMIE*
Plus ESCOMPTE *2% pour paiement comptant*
Plus CRÉDIT *4 mensualités sans intérêt**
Plus REPRISE *Votre vieil ordinateur repris à 50% de sa valeur*
Plus REMISES *aux collectivités et comités d'entreprise*

** Après acceptation du dossier*
*** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F*

3615 aMIE

VPC	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 48 20
ATARI	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 89
AMIGA	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 18
PC	19, bd. Voltaire 75011 Paris	43 38 18 09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
MARSEILLE LOISIR	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 42 50 42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 47 74 11

le choix AMIGA

LES LOGICIELS

GRAPHIQUE/VIDEO		Vidéo Généric Master	890 F
3-Demon	750 F	Vidéo Wipe Master	890 F
Aegis Draw 2000	2190 F	**LANGAGES**	
Aegis Impact	800 F	Devpac 2 Assembler	850 F
Aegis Vidéoscope 3D	1400 F	K'seka Assembler	750 F
Aegis Video Titler	1050 F	Lattice C V5.0	2590 F
Animate 3D	1300 F	Lattice C ++	4175 F
Deluxe Paint II PROMO	**450 F**	MCC Pascal 2	950 F
Deluxe Print II	500 F	**MUSIQUE**	
Deluxe Paint III	NC	Aegis Audiomaster II	630 F
Deluxe Vidéo 1.2	700 F	Aegis Sonix	500 F
Design 3D	860 F	Deluxe Music	1990 F
Digipaint	520 F	Dr. T'S	1990 F
Dynamic Cad	3500 F	Synthia	850 F
Fantavision	520 F	**BUREAUTIQUE**	
Grabbit	300 F	Kindwords	540 F
Modeler 3D	850 F	Maxiplan 500 Fr.	1260 F
Page Flipper +	NC	Maxiplan Plus	1800 F
Pixmate	570 F	Page Setter Ft.	1470 F
Photo Lab	780 F	Professional Page Fr.	3690 F
Photon Paint	750 F	Prowrite 2.0	1050 F
Photon Video Cell	1130 F	Superbase	345 F
Pro Vidéo Plus	2390 F	Superbase Pro	1490 F
Sculpt 3D	890 F	VIP Professional	1400 F

NOUVEAUTES

Bio Challenge	210 F	Car Disk Drive II	200 F
Dragon's Lair	440 F	Sweeks	NC
Indiana Jones	NC	Zork Zero	NC
Dragon Ninja	NC	Manhunter	NC
Test Drive II	300 F	F16 Combat Pilot	NC
Scenery Drive II	200 F	Fott	NC

LES LIVRES

Amazing Computing	40 F	Livre du Langage Machine	199 F
Amigaworld	40 F	Livre de l'Amigos	199 F
Bible de l'Amiga	299 F	Livre du Lecteur Disquette	299 F
Bien Débuter	149 F	Programmer's Handbook I	295 F
Clefs pour Amiga	195 F	Programmer's Handbook II	295 F
Grand Livre de l'AmigaBasic	249 F	Rom Kernel Lib. and Devices	450 F
Hardware Ref. Manual	295 F	Rom Kernel Exec.	295 F
Intuition Ref. Manual	295 F	SOS Amigados Amigabasic	149 F
Livre du Graphisme	249 F	Trucs et Astuces	199 F

Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles.
Pour plus d'informations cerclez 218 & service lecteur télématique

La micro sans soucis

aMIE CLUB

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

N° 560 023

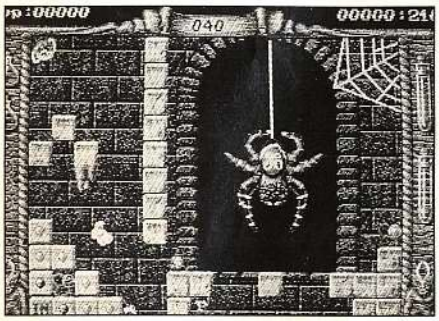
- Les infos justes
- Le choix, les promotions
- Les avantages d'un club
- Les meilleurs prix

DEMANDEZ VOTRE CARTE
dans tous les magasins AMIE,
par Minitel : 3615 Amie
ou écrire à :
Amie VPC - 11 Bd Voltaire - 75011 Paris
voir coupon réponse

CHALLENGER'S

RAINBOW ARTS ENSORCELE

Oui, je sais, vous êtes désabusé, les jeux se ressemblent tous et vous ne trouvez rien d'excitant dans la production actuelle. Heureusement, **Rainbow Arts** est là pour réveiller vos sens engourdis ! Cette magnifique image est tiré du jeu **Spherical**, où vous incarnez un sorcier enfermé dans un monde magique avec sa "sphère" et qui ne rêve que d'en sortir. Scénario qui semble pour le moins classique,



Spherical

mais la réalisation du jeu apparaît comme exceptionnelle. Des graphismes superbes ornent plus de cent salles différentes et dix bandes sonores permettent de créer une ambiance particulière à chaque partie. A vous de trouver les salles cachées, sans oublier cependant l'apprentissage de nouveaux sorts forts utiles... Et si vous avez envie de jouer avec votre copine, elle pourra prendre le contrôle d'une sympathique sorcière et vous aider à explorer une centaine de nouveaux niveaux, tous différents de la version à un joueur. Une petite merveille que les possesseurs d'Atari seront les premiers à acheter... Sortie prévue en mai sur Atari ST, en juin sur Amiga, C64 et PC.

PETIT PRIX POUR MEGA HITS

Electronics Arts ressort ses anciens hits à moitié prix, comme quoi même la micro connaît ses périodes de soldes. Ce ne sont pas moins de onze titre que vous pourrez bientôt trouver à des prix cassés, bonne occasion s'il en est de trouver là le hit qui vous manquait. Je ne vous en citerai que quelques-uns, disponibles dans tous les formats : *The Bard's Tale*, *Articfox*, *Marble Madness* (sauf Amstrad), *The Archon Collection*, etc. Regroupés sous la dénomination **The Software Classics**, ces petites merveilles de programmation (je n'y inclue pas la version ST de Marble Madness...) seront disponibles début juin.

SAMPLER ET SANS REPROCHES

Software Horizons Limited (avec un nom pareil, on se doute qu'ils se préparent un bel avenir !) va faire des heureux chez les possesseurs d'Atari ST et peut-être des malheureux chez les personnes aux oreilles fragiles. Etrange ? Certes non, car en commercialisant une carte sampler et un logiciel performant de traitement de sons pour moins de 500 francs, il n'est pas interdit de croire qu'ils vont faire un malheur ! Pour ceux qui trouvent ça louche, je ne ferai que rappeler les faits : la carte a été créée par la société **2-Bit Systems**, déjà responsable de *ST Replay* et de *AMAS*, une référence. Quand au logiciel, il a été développé par Ferry Rawasi, responsable de softs tels que *Pro Sound*, *Pro Sound Designer* et plus récemment du logiciel *AMAS*. Ajouter à cela qu'un grand concours doté d'un premier prix de 1000 livres récompensera la meilleure bande son réalisée avec **Master Sound**, puisque tel est le nom de ce package d'enfer. La seule donnée manquante est le nombre de bits utilisés pour les échantillons... On vous en reparlera en détail dès son arrivée, très attendue chez Micro News ! Disponible courant mai, seulement sur ST.

SUPER CONTRAT

Dans le marché des softs, les développeurs ont de`plus en plus tendance à s'associer avec des éditeurs. Récemment, **Activision** a refusé un projet que lui proposait **Probe Software**. Décision d'autant plus incompréhensible que le jeu, intitulé **Crazy Jet Racer**, est très spectaculaire, d'après ceux qui l'ont vu. Activision a cependant accepté, de la part de **Vector Graphix**, un simulateur de vol intitulé **Bomber**. Nous en avons entendu beaucoup de bien. Vector Graphix, qui était à l'origine de *Star Wars* et *Empire Strikes Back*, a simulé dans *Bomber* : le F-4 Phantom, le F-111, le Tornado et le Mig 27. Ce sera plus un jeu d'arcade qu'un jeu de strategie. *Bomber* sera disponible en six versions tout comme *Time Scanner*...

SYSTEME FERRARI

Systeme 3 est un petit éditeur dont le patron Mark Cale tire des gains substantiels... si l'on en croit sa flotte de Ferrari. Des jeux, *System 3* n'en édite pas beaucoup par an, mais quel jeux ! et quelle qualité ! *Last Ninja 1* et *2* en sont les exemples type. Editer cinq jeux dans l'année peut sembler insuffisant mais c'est assez pour faire vivre la boîte. Parmi les projets d'édition : **Dominator**, un jeu d'arcade au scrolling horizontal et vertical ; **Vendetta**, dans la lignée de **Last Ninja** ; **Tusker**, inspiré de *Indiana Jones* ; une simulation de tennis sans titre et un jeu d'arcade de cinq niveaux, basé sur d'anciennes légendes. Ces softs seront édités sur **Amiga**, **ST**, **Spectrum**, **Amstrad**, et **C64**. Les développeurs ont même réussi à montrer une Ferrari Testarossa dans une séquence de *Vendetta* ... un hasard sans doute.

les prix

UNITES CENTRALES

520 STF 512 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD — **3490 F**

520 STFC 520 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425 — **5490 F**

1040 STF 1024 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD — **4490 F**

1040 STFM 1040 STF + moniteur haute résolution mono. SM 124 — **5990 F**

1040 STFC 1040 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425 — **7490 F**

MEGA ST1 1 Mo RAM + 1 lecteur 3" 1/2 DFDD + moniteur SM 124 — **6990 F**

MEGA ST 2M 2 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124 — **11800 F**

MEGA ST 4M 4 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124 — **15300 F**

PERIPHERIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS

3"1/2 externe Cumana	1490 F
3"1/2 externe Nec	1290 F
5"1/4 externe Cumana	1990 F
3"1/2 externe PROMO	**1250 F**

MONITEURS

Monochrome SM124	1490 F
Couleur SC 1425	2490 F
Multisyncro E120	6990 F

EXTENSIONS PROMO

512 Ko pour 520	**990 F**
1 Mo pour 1040	3390 F

DISQUES DURS

Mega file 30	4490 F
Mega file 60	7390 F

EMULATEURS

PC Ditto	590 F
Aladin	2490 F

VIDEO

Digitaliseur realtiser	1790 F
Digitaliseur pro 87	2870 F
Gen lock gst 30	3490 F
Epal	2600 F
Filtre dg88	2420 F

GRAPHIQUES

Scanner CANON A4	11560 F
Handy scanner 16T	3790 F
Table graph. A4	4490 F
Table graph. A3	8490 F

INTERFACES

16 sorties logiques	500 F
4 sorties logiques	700 F
8 entrées/sorties log.	550 F
Free boot	350 F

SON

ST replay 4	776 F

TELEMATIQUE

Presta Capte	490 F

ATARI 520 STF + Moniteur couleur (PRINTEL)
PROMO **4 990 F**

ATARI 1040 STF + Moniteur couleur
PROMO **6 990 F**

Le Super Plus du mois :

PROMO D'AMIE

Achetez votre ST, Amie vous offre les disquettes..

520 STF
50 disquettes GRATUITES

520 SFT couleur
70 disquettes GRATUITES

1 040 STF Mono
80 disquettes GRATUITES

1 040 SFT couleur ou Méga
100 disquettes GRATUITES ST1

AMIE LE PRO.

CADEAU PROMO 10%

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE ! PROMO -50%* -40%**

SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
*** 9 Aiguilles** **** 24 Aiguilles**

LES Plus D'AMIE

COMMANDEZ 43 57 48 20

Plus GARANTIE *1 an constructeur 1 an Garantie AMIE*

Plus ESCOMPTE *2% pour paiement comptant*

Plus CRÉDIT *4 mensualités sans intérêt**

Plus REPRISE *Votre vieil ordinateur repris à 50% de sa valeur*

Plus REMISES *aux collectivités et comités d'entreprise*

** Après acceptation du dossier*
*** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F*

3615 AMIE

VPC	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 48 20
ATARI	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 89
AMIGA	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 18
PC	19, bd. Voltaire 75011 Paris	43 38 18 09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
MARSEILLE LOISIR	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 42 50 42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 47 74 11

le choix

ATARI

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

COMPTABILITE

Compta Jaguar	1950 F
Le Comptable	485 F
La Solution	2690 F

GESTION DE FICHIER

Superbase	590 F
Superbase-Pro	1290 F
Induction	490 F

TABLEUR

LOW power	1490 F
Calcomat 2	790 F
Calcomat	390 F

TRAITEMENT DE TEXTE

BeckerText M	890F
Le Rédacteur	580 F
Signum II	1790 F
1st Word plus	580 F

EMULATEUR

PC Ditto	590 F
Aladin	2690 F

MUSIC ET MIDI

Studio 24	1147 F
Track 24	590 F
Music const set	269 F
Music Studio	315 F

LANGAGES

Gfa 3.0	790 F
Gfa Assembleur	590 F
Lattice C	990 F
Macro Assembleur	NC
Protimat	495 F

GRAPHISMES ET VIDEO

Degas Elite	230 F
Cyber Studio	895 F
Cyber Control	595 F
Cyber Paint	695 F
Cad 3D	295 F
Spectrum 512	595 F
Unspec	595 F
ZZ Draft	780 F
ZZ Rough	490 F
ZZ Point	780 F
'Gfa Artist	495 F
Gfa Raytrace	595 F
Easy Draw II	730 F

PAO

Time Work Publish	1150 F
Publisching Partner	1790 F
Publishing Part junior	990 F
Publisching Master	NC

EDUCATIFS

A la découverte de la vie	213 F
Bac Géo 1re term.	226 F
Bac Maths (B) 1re term.	226 F
Bac Maths (C, E) 1re term.	226 F
Bac Maths (D) 1re term.	226 F
Ballade au pays de Big Ben	213 F
Ballade outre-Rhin	213 F
Bosse des maths 5e	221 F
Enigme à Madrid	213 F
Enigme à Munich	213 F
Fonctions et complexes	260 F
Géométrie	260 F
Le traceur	260 F
Maths 2 à 6	260 F
Objectif Europe ou France	213 F
Objectif monde 1 ou 2	213 F
Rody Mastico	175 F F

JEUX

Falcon	278 F
Dongeon-Master	230 F
Baal	214 F
R-type	217 F
Thunder Blade	221 F
Operation Wolf	195 F
Purple Saturn Day	250 F
Double Dragon	240 F
Speedball	251 F
Teenage Queen	200 F

LES LIVRES

Bien débuter ST	129 F	Grand livre du graphisme	199 F
Bien débuter Gfa	129 F	Mise en oeuvre du 68000	260 F
Langage machine st	179 F	Assembleur 68000	145 F
Le livre du GEM	179 F		

Pour plus d'informations cerclez 218 & service lecteur télématique *Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles.*

A RETOURNER A: AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM: _____

ADRESSE: _____

VILLE: _____

CODE POSTAL |_|_|_|_|_|

TEL: _____

MON ORDINATEUR: _____

MES 10% DE PRODUITS EN PLUS: _____

(Tous nos prix sont TTC les promotions ne sont pas cumulables.)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 80 F — TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE

|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION

DATE: _____ SIGNATURE

BLANCHE-FESSE ET LES SEPT BUGS

Depuis octobre dernier, Blanche-Fesse s'initiait chaque mois à l'informatique en compagnie des sept Bugs, du Prince Chargeant, de Barbe-Bleue et autres personnages de contes à programmer debout... Maintenant qu'elle a de l'instruction (comme nos lecteurs qui ont suivi cette rubrique), elle veut absolument commenter l'actualité ! Advienne que pourra...

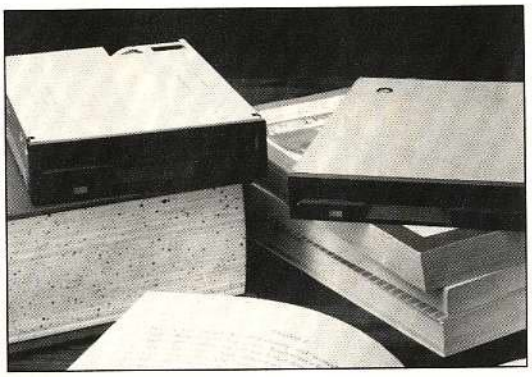
Ce mois-ci, Blanche-Fesse...

...s'est entraînée au parachutisme dès la disponibilité du **Canon 800P**, un adorable terminal portable de 750 g à imprimante intégrée, permettant sur le terrain : saisie des stocks, inventaire, facturation, relevés, etc. Pourquoi le parachutisme ? Afin de procéder à un test comparatif digne de ce nom avec **l'Organiseur II**, l'autre terminal portable (déjà vendu à plus de 200 000 exemplaires par la société britannique Psion) et qui a fait, à l'occasion d'un voyage expérimental de relevés de vitesse à basse altitude, une chute de 200 mètres, heurtant le sol à la vitesse de 100 km/h ! Avant de rendre la RAM, le petit ordinateur a eu le temps de transmettre ses données à un PC terrien grâce à sa RS232 qui n'avait pas hésité à le suivre dans le grand saut... D'après le service d'assistance technique d'Aware (l'importateur), la survie - même temporaire - de l'Organiseur relève du miracle...

Le Canon 800P

...vocalise et fait ses gammes au Conservatoire national de musique de Metz qui a créé ses premiers ateliers pédagogiques informatisés en choisissant le matériel **Atari** : neuf 1040 ST, un Mega ST4, une imprimante laser SLM 804. Trois logiciels musicaux ont été retenus par le Conservatoire, en complément de l'enseignement traditionnel : *Amadeus ST* (un logiciel d'éducation et d'enseignement musical destiné à la fois aux novices et aux professionnels de la musique), *Repetition* (un logiciel d'aide à la pratique musicale avec tout instrument MIDI), *Lazergraph* (véritable traitement de texte musical qui permet d'éditer des partitions en qualité laser).

Rappelons que toute la gamme ST est dotée en série d'une interface MIDI, un facteur déterminant dans le succès fulgurant du ST, aussi bien auprès des musiciens professionnels que dans le grand public.

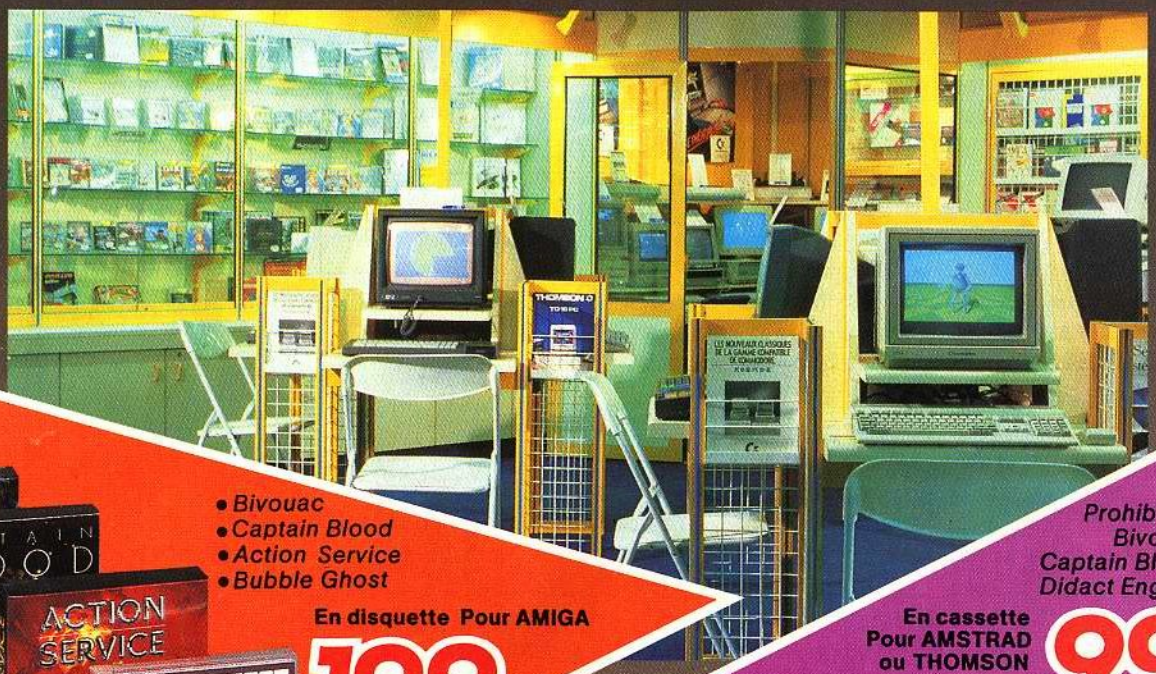


Les lecteurs de disquettes Citizen ▲ ▲

...remercie Citizen pour la série UO des lecteurs de disquettes 3,5" les plus compacts du monde (19,6 mm d'épaisseur et 101,6 mm de large pour un poids de 320 g), destinés au marché des portables. Enfin du matériel compatible SN (sept nains) ! Toutefois, Blanche-Fesse se permet de faire remarquer aux dirigeants de Citizen que la référence exacte du produit n'est pas : "Uo, uo" mais bien : "Aïe-i-aïe-o, nous rentrons du micro..."

...ne se serait pas perdue dans la forêt si elle avait connu le **Mistel**, un périphérique pour compatibles PC à l'usage des non-voyants, qui regroupe les fonctions suivantes : agenda personnel, clavier braille reconfigurable, interface minitel, sortie imprimante (noir ou braille), interface machine à écrire Perkins. Le Mistel est doté d'un synthétiseur de parole qui permet à un non-voyant de lire les informations de l'agenda, l'écran du minitel ou celui d'un compatible PC. Son clavier braille peut remplacer le clavier du PC.

les meilleurs logiciels sont à Conforama



- Bivouac
- Captain Blood
- Action Service
- Bubble Ghost

En disquette Pour AMIGA

199F

Prohibition • Bivouac • Captain Blood • Didact English •

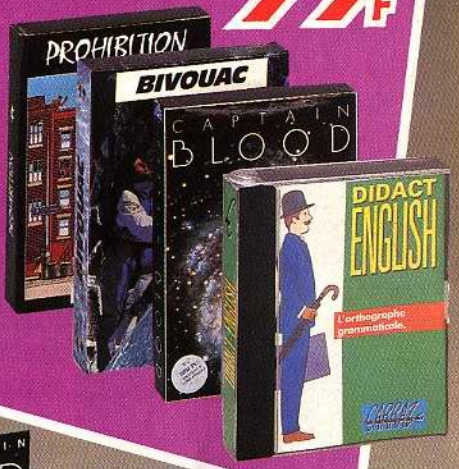
En cassette Pour AMSTRAD ou THOMSON

99F

En disquette Pour AMSTRAD ou THOMSON

149F

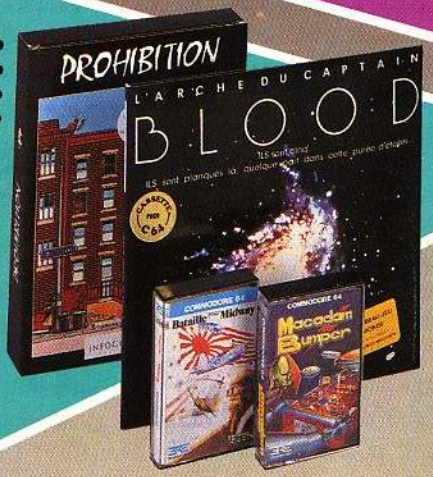
En 5 1/4 et 3 1/2 Pour PC ou ATARI **199F**



- Prohibition
- Captain Blood
- Bataille pour Midway
- Macadam Bumper

En cassette Pour C64 ou SPECTRUM

99F



CONFORAMA

DISPONIBLES DANS TOUS LES MAGASINS

PRIX VALABLES JUSQU'AU 15 JUIN 1989

Le pays où la vie est moins chère.

PERRE CONTACT 2612

LETTRE OUVERTE A MESSIEURS LES EDITEURS

Hep ! messieurs les éditeurs de jeux, regardez un peu cet article ! Il pourrait être co-signé par la plupart de nos confrères de la presse micro ludique qui, face à une situation d'une telle gravité, sont prêts à s'unir comme les doigts de la main. Ecoutez plutôt, voici les faits...

Jusqu'à présent, messieurs les éditeurs, vos relations avec la presse se faisaient par l'intermédiaire d'attachées de presse féminines, toutes plus charmantes les unes que les autres. Or, depuis le début de l'année, on assiste à une véritable défection de la part de ces jeunes personnes qui quittent leur poste l'une après l'autre.

Ça a commencé avec **Babeth Duché** (Master Games) dont les célèbres mini-jupes hantent encore la mémoire des journalistes et que nous évoquons, la larme à l'œil, le soir au coin du feu. Puis **Cécile Peyronnet** quitta Ere Informatique pour devenir chanteuse d'opéra professionnelle, suivie de **Laurence Colin** (Innelec) qui passa à la micro professionnelle comme d'autres passent à l'Ouest. Il y eut une petite accalmie jusqu'à un déjeuner avec **Sabine Robert** (Infogrames) où elle nous parut suspectement épanouie. Habilement questionnée, la belle enfant avoua avoir un nouveau boy-friend italien. "Aïe, aïe, aïe, catastrophe, les ennuis vont commencer" pensèrent alors les malins journalistes, mis en garde par Eric Satyre qui leur expliqua que les Don Juan italiens étaient des maîtres es romantisme, leur devise étant "Tutta la note"... Hélas, le vieux renard avait raison puisque la divine Sabine est partie travailler, toujours pour Infogrames... mais en Italie ! Il n'y avait plus alors qu'à encaisser le coup de grâce avec le départ récent de la charmante **Marie-caroline Lafay** (Loriciels) qui, il faut le reconnaître, avait quand même deux grands défauts : premièrement elle est mariée, ce qui n'est pas rédhibitoire en soi, mais son mari mesure 1 mètre 98, ce qui est beaucoup plus grave, à moins d'avoir de réelles dispositions pour la course à pied...

Le problème des attachées de presse vu sous un angle particulier...

Bien sûr, vous, éditeurs, embauchâtes alors d'autres professionnels de la communication, comme par exemple **Nelly Desclaux** chez Ere/Exxos, qui commença très fort son septennat en envoyant à Eric Satyre (avec la première version de *Teenage Queen*) un splendide porte-jarretelles rose. C'est ce qu'on appelle prendre les gens par les sentiments... Un point partout donc, surtout que Cécile Peyronnet, très BCBG, ne serait certainement pas restée chez Exxos, vu les horreurs qui s'y passent depuis : sacrifices d'animaux monstrueux, orgies et mutilations en tout genre...

Sabina Roberti

Dès le début de l'année, US Gold partit également sur de bonnes résolutions avec **Hélène Chartier**, une indispensable touche féminine dans l'univers machiste de Thierry Braille, qui a appris à flirter sur un terrain de rugby.

Un bon point aussi à Nintendo-Bandaï pour le recrutement d'**Eve-Lise Deleuze**, nettement plus à même de flatter notre sensualité exacerbée que Patrick Lavanant, mais qui, hélas, est en train de se marier ! Nous lui transmettons quand même tous nos vœux de bonheur.

Par contre, Titus a pris, avec **Daniel Ederhy**, un attaché de presse très efficace, mais son look Woody Allen n'est pas, pour nous journalistes, un des summum de l'érotisme contemporain. Quoique... Même chose pour **Thierry Ortolan** (Innelec) qui, s'il est très performant, a quand même du mal à rivaliser, au niveau de la séduction, avec certaines de ses consœurs... Quoique ...

Alors, what's next messieurs les éditeurs ? Vous avez certainement compris où nous voulons en venir ; c'est fort simple indeed. La prochaine fois que vous auditionnerez pour un poste d'attachée de presse, montrez-nous les photos des candidates (les candidats sont exclus d'avance) et nous choisirons pour vous ; ce sera tellement plus simple ainsi...

Et puis ne nous reprochez pas de trop nous attacher à vos attachées de presse, car ce serait un comble !

OUVREZ L'ŒIL

Chez **Hewson**, une agréable surprise semble se dessiner du côté de **Onslaught**, un jeu de rôle et d'aventure, avec quatre séquences d'arcade, basé sur un scénario fantastico-médiéval. Le soft vous permet de combattre vos ennemis en campagne tout en vous alliant à des tribus amies. Créé par Chris Hensley et Nigel Brownjohn (qui travailla sur *Verminator* et *Custodian*), la sortie de*Onslaught* devrait faire du bruit.

OFFRE EXCLUSIVE

ENSEMBLE THOMSON TO8D

Le puissant micro-ordinateur familial, grand maître des jeux et de la réussite chez vous pour seulement

LIVRÉ AVEC 32 JEUX

Tous les grands titres du HIT PARADE

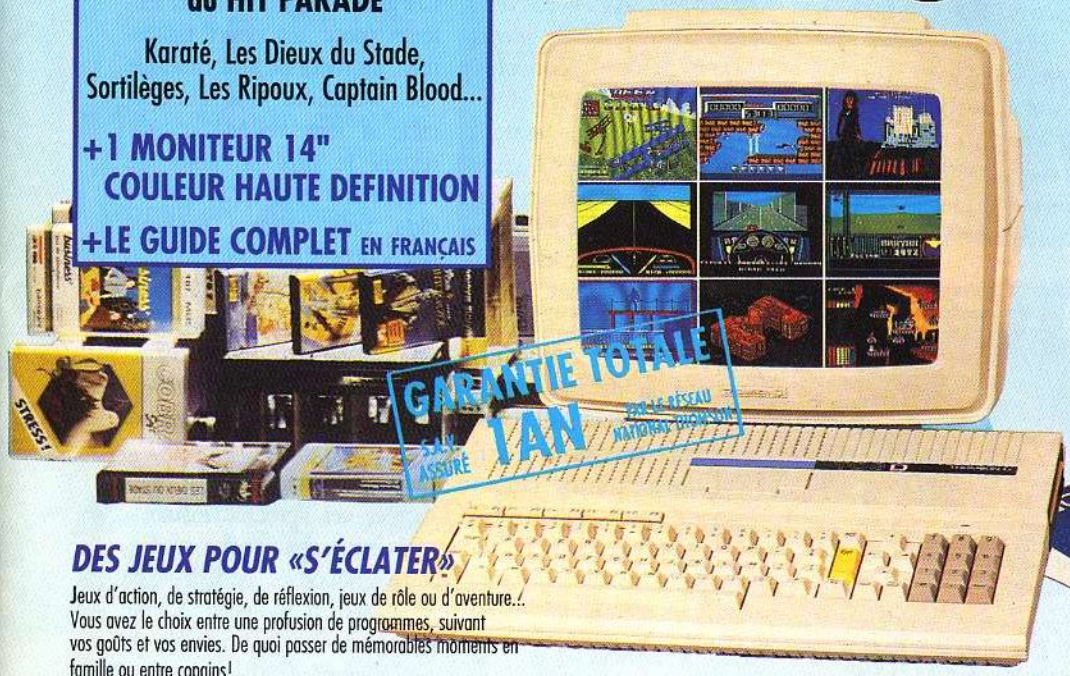
Karaté, Les Dieux du Stade, Sortilèges, Les Ripoux, Captain Blood...

+1 MONITEUR 14" COULEUR HAUTE DEFINITION

+LE GUIDE COMPLET EN FRANÇAIS

3490 FTTC

+ FRAIS DE PORT



DES LOGICIELS ÉDUCATIFS POUR RÉUSSIR

Le TO8D vous donne accès à la plus grande bibliothèque de logiciels éducatifs français. Orthographe, langue, calcul, à chaque matière ses logiciels, depuis les classes primaires jusqu'au bac. Ceci grâce à l'Education Nationale, qui a introduit 140 000 micro-ordinateurs Thomson dans les écoles, dans le cadre du plan «Informatique pour Tous». Ainsi, les nombreux logiciels à votre disposition sont ceux utilisés par les professeurs en classe. Ils permettent d'apprendre en s'amusant, et même... donnent envie d'apprendre ! N'est-ce pas le meilleur chemin de la réussite ?

VOTRE JOYSTICK EN CADEAU

Si vous répondez dans les 30 jours, FIRST ELECTRONIQUE vous offre ce superbe joystick Thomson et l'expédie chez-vous avec votre ensemble TO8D.

DES JEUX POUR «S'ÉCLATER»

Jeux d'action, de stratégie, de réflexion, jeux de rôle ou d'aventure... Vous avez le choix entre une profusion de programmes, suivant vos goûts et vos envies. De quoi passer de mémorables moments en famille ou entre copains!

FICHE TECHNIQUE

- Microprocesseur 8 bits 6809 E.
- 256 Ko de mémoire vive (RAM), extensible à 512 Ko.
- 80 Ko de mémoire morte (ROM), extensible à 144 Ko. Logiciels MICROSOFT® résidents: BASIC 1.0, BASIC 512, DOS + DOS iconique.
- Lecteur interne de disquettes 3"1/2 - 640 Ko.
- Graphisme exceptionnel grâce à l'écran haute définition. 4096 couleurs au choix.
- Très bonnes possibilités sonores avec l'interface pour synthétiseur musical.
- Clavier professionnel 81 touches.
- Entrées/sorties pour lecteurs externes (disquettes et cassettes), imprimante parallèle type Centronics, contrôleur de manettes de jeux, souris, crayon optique, modem, RS 232.

1 FIRST ELECTRONIQUE

FIRST ELECTRONIQUE, spécialiste de la micro-informatique chic, vous propose aussi aux prix choc toutes les extensions et accessoires Thomson : imprimantes, disques durs, lecteurs externes, souris, crayon optique... Tout le matériel est immédiatement disponible de stock et présenté en démonstration dans notre entrepôt libre-service.
Ouvert du lundi au samedi de 10 à 19 heures.
Parking gratuit.

BON POUR UN ESSAI DE 10 JOURS GRATUIT

A renvoyer à : FIRST ELECTRONIQUE, 124 bd. de Verdun, 92400 COURBEVOIE
Téléphone: (1) 47 89 15 11 Téléfax: (1) 43 33 57 20

Veuillez m'adresser à mon domicile l'ensemble Thomson TO8D au prix exceptionnel de **3640 Frs.** (3490 F TTC +150 F de port et emballage). Il me sera livré dans les 10 jours à dater de la réception de ma commande. J'ai bien noté que mon TO8D est garanti 1 an par le constructeur.

Je choisis de régler le total, **3640 Frs.** comptant à la commande

❑ par chèque, CCP ou mandat à l'ordre de First Electronique.

❑ par Carte Bleue Date de validité ⌊⌊ mois ⌊⌊ année N°CB ⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊

❑ Je choisis de régler en contre remboursement.

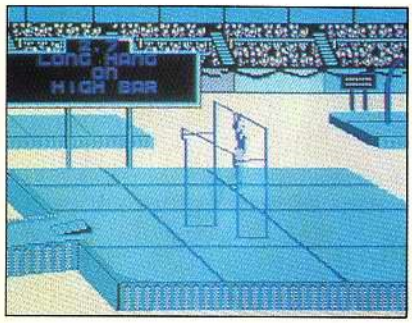
❑ Je réponds dans les 30 jours. Je recevrai gratuitement mon joystick Thomson à la livraison.

* *SATISFAIT OU REMBOURSE:* Si je ne suis pas enthousiamé par cet essai de 10 jours, je vous retournerai l'ensemble dans son emballage d'origine et serai intégralement remboursé.

NOM _____ PRENOM _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Téléphone _____ Signature

LE RETOUR DES JEUX !

Certains éditeurs de jeux semblent avoir un certain mal à se renouveler. Exemple, Epyx. Ils ont eu l'idée de faire des jeux de sport sur micro, ce que somme toutes on ne peut leur reprocher. Ça a donné Summer Games 1 et 2, *Winter Games*, *California Games*,



World Games, *The Games : Winter Edition*. Voici maintenant **The Games : Summer Edition**, l'adaptation officielle des jeux olympiques de Séoul, enfin disponible sur CPC. Un constat : le soft est excellent, les épreuves sont variées et bien réalisées, on ne peut donc rien reprocher à la réalisation.Mais aussi parfait soit-il, on ne peut s'empêcher de trouver un air de déjà-vu à ce logiciel qui n'est jamais que le petit dernier d'une longue série. Et si Epyx faisait preuve d'un peu d'imagination, nous ne saurions leur en vouloir... A bon entendeur, salut !

LE SEIGNEUR DE LA TEMPETE

Il sortira en avril sur CPC et C64, et en juin sur ST et Amiga. Il ? C'est **Stormlord**, le nouveau jeu de **Raffaele Cecco**, créateur des célèbres *Cybernoïd* (1 et 2) et d'*Exolon*. Un soft d'arcade/aventure qui risque de faire date : les graphismes sont superbes, l'animation très souple et les bruitages, comme toujours chez Hewson, excellents. La version Amiga en particulier s'annonce exceptionnelle ! Bravo à Hewson, le seul éditeur anglais qui soutienne vraiment l'Amiga, et vivement demain !

LES PATINS DE LA MORT

Skate or Die (patine ou crève), est enfin disponible sur CPC. Bonne nouvelle en vérité : ce n'est pas tous les jours qu'Electronic Arts consent à nous délivrer ses chefS-d'œuvre sur Amstrad. Accros du CPC, profitez-en : voici du boulot de pro, à l'américaine. C'est du sérieux, c'est bien fait, ça manque peut-être un peu de génie mais ça se laisse jouer plutôt agréablement.

IL L'A DIT !

Moment historique... Le 29 mars 1989, dans les salons de l'hôtel Intercontinental, **Frank Lanne** (le dynamique PDG de **Commodore France**) a déclaré textuellement : "*J'aimerais bien pouvoir faire un petit effort sur le prix de l'Amiga 500 pour la fin de l'année.*"

Les reporters de Micro News avaient-ils menacé de mettre de l'arsenic dans son café ? Lui enfonçaient-ils une fourchette dans le bas-ventre ? Avions-nous pris en otage sa femme et ses enfants ? Ces propos de fin de repas n'étaient-ils que douces billevesées post-gastronomiques, conséquentes à l'ingestion euphorisante de champagne et de vin ? Amiga'Lanne s'est-il laissé emporter par les optimistes volutes de son Havane ?

Pas du tout, pas du tout ! Monsieur Lanne était apparemment encore lucide et semblait très sérieux dans ses déclarations. Il nous demanda même notre avis (les mauvaises langues ne manqueront pas de remarquer que là, il ne devait plus être lucide...) et nous nous fîmes immédiatement le porte-parole de la jeunesse micro-ludique en lui expliquant que l'Amiga était LE gros fantasme de nos lecteurs (pour les petits fantasmes, se reporter à la rubrique "Sex Machines") ; le seul obstacle à leur velléité d'achat restant le prix prohibitif de l'appareil. Pour enfoncer le clou, nous prîmes l'exemple des concours dans Micro News qui font un tabac dès qu'il y a un Amiga à gagner. A ces mots, un profond sourire de satisfaction apparut sur le visage commodorien, au demeurant fort sympathique.

Nous n'allons pas hésiter à recréer cet agréable instant - mais sans champagne ni Havane (nobody's perfect) - en annonçant à Monsieur Lanne que le concours **Loriciels** du numéro 20 est en train de battre tous les records du journal - jusqu'à 150 réponses par jour ! - et que le premier prix est... un Amiga 500 !

Alors Frankie, au nom de nos lecteurs : PLEASE ! Nous aimerions tant, nous aussi, que vous puissiez faire un petit effort (et même un gros) sur le prix de l'Amiga pour la fin de l'année (et pourquoi pas avant ?).

D'avance merci à vous, à Gilles Mendel, à Nicolas Costes et à toute l'équipe de Commodore France !

Franck LANNE

UN NOUVEL AMIGA

Commodore vient d'annoncer la sortie d'un nouvel Amiga. Ses performances feront certainement fantasmer encore un peu plus le public micro, mais ses prix le limiteront à une petite et fortunée élite.

L'**amiga 2500** est en fait un A2000 recarossé qui comprend une carte 68020 et exploite UNIX. Des kits de mise à niveau seront prochainement disponibles pour les heureux possesseurs d'Amiga 2000. Le prix de la bête avoisinera les 50 000 F. Bigre, voilà qui fait frémir. Par contre, vous aurez alors une machine plus puissante que les nouveaux Mac 2 et du niveau de l'Archimedes en vitesse pure. Niveau programme, aucun problème puisque le 2500 accepte tous les softs Amiga et en plus, Unix.

Une **carte 68030** a également été présentée en première mondiale par Commodore France. Cette carte décuple la puissance de la machine et permettra certainement à l'Amiga de s'implanter plus facilement dans la PAO, la vidéo, etc ; il existe déjà des logiciels époustouflants sur l'Amiga, généralement dix ou vingt fois plus puissants que sur ST ou MAC (par exemple CAD 4D), mais le pauvre 68000 (ou même un 68020) avait bien du mal à s'en sortir. Le prix de la carte, non encore déterminé, sera à la hauteur des performances de la machine.

Une solution complète de PAO est aussi proposée par Commodore France dans différentes options, qui vont de la PAO amateur au haut de gamme professionnel.

Un disque dur est maintenant disponible pour A500 (temps d'accès : 80 millisecondes). Seul problème, il coûte presque 6000 F, soit plus cher que la machine.

Avec plus de deux millions d'ordinateurs vendus en 1988, Commodore est le deuxième constructeur mondial derrière IBM et ses bénéfices pour 88 ont augmenté de 95%.

Cinquante mille Amiga ont été vendus en France, dont plus de quarante mille A500.

Ces nouvelles montrent bien la bonne santé et le dynamisme évident de Commodore.

DICTIONNAIRE ENCYCLOPÉDIQUE DU 21ème SIECLE, ÉDITION DE 2089, PAGE 1721.

ULRICH (Philippe & Lars). Le nom est constitué de trois syllabes et six lettres, soit trois fois le nombre six, soit 666, la marque de l'antéchrist, le chiffre du démon personnifié qui se dédoubla dans la dernière partie du vingtième siècle et abattit sur la Terre "l'âge du chaos".

Deux Ulrich furent authentifiés durant cette période :

- **Lars Ulrich**, qui participa activement au démantèlement moral du continent nommé alors Etats-Unis d'Amérique par ses actions menées par le biais du groupe "Metallica", ce qui permit au démon "Hard-Rock" de s'incarner dans la chair et l'âme de centaines de millions de jeunes Terriens de l'époque. Il en résulta les cataclysmes que l'on sait, à la fin du vingtième siècle.

- **Philippe Ulrich**, qui eut pour complice durant sa mission terrestre l'immonde Emmanuel Viau, avec lequel il organisa "la Grande Ere Destructrice par le Biais des Jeux sur Ordinateurs", plus connue sous le nom de "Ere Informatique". Les messages subliminaux qu'ils dissimulaient dans leurs logiciels sont devenus une référence dans la pratique de la subversion démoniaque. Par de nombreux sacrifices tous plus sanglants les uns que les autres, Ulrich et Viau parvinrent à ressusciter l'indicible "Exxos", l'un des plus puissants démons luciférien, ce qui entraîna par la suite la submersion d'une partie de l'Europe en 1992.

Durant son incarnation terrestre, Lars Ulrich fut toujours soumis à l'opprobre des Terriens et disparut de façon spectaculaire en s'auto-combustionnant devant des milliers de témoins lors d'un festival rock. Par contre, Philippe Ulrich réussit le remarquable exploit de faire croire à tous (y compris à sa famille terrestre) qu'il menait une existence respectable. Les choses se gâtèrent néanmoins en 1989 lorsqu'il décida, avec Viau, d'abandonner la technique dite de «possession subliminale» pour passer à un mode d'action plus direct. Ce fut le jeu *Kult*, de triste mémoire, qui faillit bien coûter la vie à ses auteurs qui échappèrent de justesse au lynchage, poursuivis par une foule rendue démente par le logiciel.

Exxos en 1989 : idolâtrie blasphématoire, manipulations génétiques, monstres torturés et sacrifiés, messes noires et satanisme subliminal.

SUR LA LIGNE

Grandes manœuvres chez les éditeurs anglais : la bataille de Noël 89 est déjà commencée ! **Ocean** a ses jokers sous le bras. Cette année ce sera **Chase HQ** mais en beaucoup plus rapide. **Batman** sera de la fête aussi, il est évidemment tiré du film du même nom. Espérons qu'ils seront aussi bons que *Robocop*. Au même moment, **Activision** aligne ses softs en ordre de bataille, menés par **Powerdrift**, un jeu d'arcade bien connu des Segamaniaques. Activision dispose de toute une série de jeux d'arcade Sega en attente d'être convertis sur 16 bits : Galaxy Force, Super Wonder Boy, Ninja Spirit, Hot Rod, Sonic Boom, Altered Beast, Fighting Soccer et Dynamite Dux. **Galaxy Force**, si vous ne l'avez pas vu, est un jeu d'arcade très rapide, descendant direct de la lignée *Afterburner*. *Altered Beast* lui aussi devrait atteindre des sommets. Après *Ghostbusters*, Activision a l'intention d'adapter la version de **Ghostbusters 2**, le film dont la sortie est prévue pour la fin de l'année.

RATS D'EGOUTS

Untouchables de Ocean est basé sur l'histoire du film du même nom, le développement paraît très bien et devrait combler les plus exigeants, malgré la concurrence de **Chicago 30s** de US Gold, prévu aussi pour l'automne prochain. Mais le soft le plus prometteur est sans doute **Nightbreed,** tiré des livres d'horreur de l'écrivain britannique Clive Barker. C'est l'histoire d'une race de créatures hideuses mais amicales qui vivent sous terre dans les égouts d'une grande métropole.

PAN DANS LA GUEULE !

Vous avez envie de taper sur quelqu'un ou sur quelque chose, mais un reste d'humanité vous en empêche ? Tant mieux ! Cependant, la frustration n'a rien de bon, n'est-il pas ? Nous sommes d'accord, je vois. Alors dès aujourd'hui, si l'envie vous prend de mordre un chien, courez vite chez vous faire une partie de **Skateball**, le dernier jeu **Ubi Soft**, moitié hockey moitié football. Une patinoire, un ballon et deux joueurs par équipe, cloutés et casqués, prêts à tuer pour marquer un but... On vous en reparlera plus en détail le mois prochain...

Lombard RAC rally

Atari ST, Amiga and PC

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

Distribué par UBI soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. : (16-1)48.98.99.00

MANDARIN SOFTWARE

SEX MACHINES

ET UNE HACHE DE GUERRE, UNE !

Nous avons gentiment laissé quelques mois aux éditeurs français pour digérer notre pétition micro/porno publiée dans le numéro 14 d'octobre dernier. Apparemment, un grand nombre d'entre eux se soucient de ces problèmes comme de l'an 40. Voici donc les points sur les i : messieurs, ce ne sont pas des réponses que nous avons reçues de la part des lecteurs de Micro News, ce sont des hurlements ! Les jeunes utilisateurs de micro n'en peuvent plus d'être traités comme des demeurés !

Dorothée-rotique

Je viens de rencontrer Samouraï Micro dans le couloir et il m'a montré des magazines japonais. Incroyable le nombre de jeux qui, là-bas, mettent en scène de très jeunes filles qui montrent beaucoup plus que leur aptitude à pratiquer la micro-informatique ! Déjà, dans le numéro 17, les dessins du jeu *Twilight Zone* avaient troublé plus d'un lecteur, vu les nombreuses lettres demandant un agrandissement des dessins et autres précisions cul-turelles.

Et les dessins animés japonais interdits aux plus de 13 ans qui passent à la télé le mercredi après-midi ? Vous ne connaissez probablement pas ! Vous pensez que ce n'est plus de votre âge ? Eh bien, vous avez tort ! Une des jeunes héroïnes s'appelle Lamu. C'est une extra-terrestre hyper-sexy qui fricote avec un jeune terrien qui serait une version très acceptable de la perfection dans ce bas-monde s'il n'était un coureur de jupons invétéré ! Et Lamu est très jalouse... Elle a une petite sœur qui crache des flammes et est elle-même capable d'envoyer des décharges électriques à son chéri, mais rien n'y fait, coureur il est, coureur il reste !

Tout ce scénario est en fait un bon prétexte pour nous montrer une multitude de minettes aux mini-jupes toutes plus courtes les unes que les autres, avec ce qu'il faut de vent et d'action pour soulever - par un hasard fort à propos - les dites petites jupettes ! Et en plus c'est dans l'émission de Dorothée !

Les Français à la traîne

Alors quand on voit les éditeurs français de jeux micro se tâter (c'est le cas de le dire) pour savoir s'ils vont mettre un soupçon de sexe dans leurs prochaines aventures, c'est à mourir de rire ! Il serait vraiment temps pour Sheila de ressortir sa chanson intitulée "T'es plus dans l'coup, Papa !" Complètement à côté de la plaque, la micro ludique française... Sans vouloir vous snober, messieurs, c'est quand même en 1913 que Freud commença à établir les preuves de l'existence de la libido infantile qui, lorsqu'elle est contrariée, conduit aux névroses et pulsions obsessionnelles.

1913... Nous serons bientôt en l'an 2000 et les jeux sur ordinateurs n'offrent presque que des jeux de guerre qui permettent justement de compenser les névroses sexuelles en agitant sa manette... Même Dorothée n'en est plus là et offrent à ses téléspecta-

teurs du mercredi (pourtant plus jeunes que les utilisateurs micro) leur véritable dose d'érotisme ! Dans la micro, on en est encore à l'ersatz...

C'est pas moi, c'est lui

Le grand leitmotiv 88/89 des éditeurs français consiste à parler des contraintes morales exigées par leurs distributeurs américains. Ere Informatique a même dû rallonger la jupette (pourtant fort anodine) de l'écran-présentation du flipper *Macadam Bumper*. Si un flipper est qualifié là-bas de pornographie, c'est plutôt mal parti pour des jeux adultes...

Mais faut-il tout faire par rapport aux Américains ? Devons-nous laisser leurs puissantes ligues tonitruantes de mégères puritaines et moralisatrices faire la loi "jusque dans nos campagnes, égorger nos désirs et nos plumards" (Rouget de Lisle, version 89) ? Quand on voit les résultats pédagogiques obtenus par ces mères castratrices et dominatrices qui ont donné à l'Amérique le record mondial de perversions en tout genre, on ne peut que redire après papa Freud : la répression crée la perversion. Ce n'est pas de la perversion que nous demandons aux éditeurs, mais de l'érotisme, du sexe, du sein, du cul ! Un peu moins de bazookas, de missiles et de mitraillettes, donnez-nous des coups de canon érotiques et laissez les Américains se dépêtrer dans les relents nauséabonds de leur puritanisme trop vicieux pour nous, pôvres froggies énamourés !

Micro News, le journal micro qui fait preuve d'une grande ouverture d'esprit.

L'erreur qu'ils vont faire

Lorsque les éditeurs vont finir par prendre en compte nos jérémiades mensuelles, il y a fort à parier qu'ils vont nous sortir des jeux "adultes pour adultes". C'est-à-dire des jeux qu'eux-mêmes aimeraient manipuler, alors qu'ils devraient peut-être se poser la question de faire avant tout des jeux "adultes pour adolescents", comme le font les Japonais qui ne se dégonflent pas et mettent érotiquement en scène des moins de seize ans. Seulement voilà... si vous faites ça en France en 1889, euh... 1989, il y a fort à parier que de partout vont fuser les "oh là" les plus censoriaux ! Achtung, grosse tabou, jeunes Français pas supposer avoir désirs coupables, ni encore moins matérialisation de ces désirs !

Et pourtant, quoi de plus normal lorsqu'on a quinze ans que d'être émoustillé par une fille de quinze ans ? Seulement le problème de certains adultes, c'est peut-être qu'ayant été eux-mêmes réprimés lorsqu'ils avaient quinze ans, ils traînent de vieilles envies adolescentes qui les mettent hyper mal à l'aise face à des adolescentes dévêtues... Alors ils répriment les jeunes d'aujourd'hui qui en feront de même plus tard, bref c'est le cirque infernal ! Et si on décidait d'arrêter le train et de sauter en marche ? Je ne sais pas ce que vous en pensez mais moi j'ai déjà la portière ouverte, les cheveux au vent et le pied sur le marche-pied...

Eric Satyre

Comme à l'accoutumée, et en attendant l'éveil érotique des éditeurs, les illustrations de cette rubrique proviennent de logiciels freeware que vous pouvez vous procurer pour des sommes dérisoires. Voir la rubrique "Freeware".

LES TOPS DU MOIS

FOFT

Rejoignez l'élite !

Après quelques problèmes de plantage inhérents à une indigestion de ROM, la troisième version de Foft est enfin disponible. Comme quoi "tout vient à trois point zéro à qui sait attendre !"

L'effet Lambert qui permet, comme chacun sait, de se déplacer beaucoup plus rapidement que la lumière, fut découvert de façon assez fortuite dès la fin du vingt-et-unième siècle. Il s'ensuivit une émigration de masse, assez similaire à la ruée vers l'or, d'autant qu'un chômage grandissant et différents problèmes sociaux rendaient l'existence sur Terra de plus en plus précaire.

Le temps passant, des comptoirs commerciaux s'installèrent dans ces nouvelles colonies. Bientôt on dû créer le SCT (Service colonial des transports) afin de réguler le flot de vaisseaux partis des nouvelles colonies dans l'espoir de vendre à Terra les marchandises qu'elle ne pouvait pas produire. Hélas, des colons moins courageux que les autres décidèrent de se lancer dans le piratage galactique. Terra se ruina en essayant de les combattre, puis cessa toute relation avec les colonies.

Comme le relatent les livres d'histoire agréés par la fédération, cet état de fait dura jusqu'à ce qu'un dénommé Mc Pherson décide, en 2019, de créer une police de l'espace en engageant les meilleurs pirates du moment. La Federation of Free Traders était née (fédération des commerçants libres). De nos jours, la fédération est un organisme puissant, comme vous n'allez pas tarder à le découvrir, puisqu'au moment où commence le jeu s'ouvre à vous une longue et belle carrière, tout du moins si tout se passe bien...

Où est l'allume-cigare ?

Tandis que vous interrogez l'ordinateur de bord relié au Galnet (le "Net" relie tous les membres de la fédération entre eux), vous jetez un œil au tableau de bord du vaisseau, un bon vieil Hartley Mk2. Au milieu de l'écran, juste en-dessous de la fenêtre permettant de voir ce qui se passe à l'extérieur - pour l'heure, elle affiche les portes étanches de la station - se trouve le radar en 3D qui rappellera bien des choses aux fanas de *Elite*. Sur le côté, un deuxième radar, en 2D celui-ci, permet de se repérer plus facilement (les deux radars comportent un zoom à 7 positions). Tout en haut, deux voyants rectangulaires informent le pilote de la possibilité d'effectuer un mini-saut galactique, et deux voyants ronds permettent de se rendre compte de la proximité d'une station spatiale et de l'état de la capsule de secours. De chaque côté, des curseurs de contrôle donnent une idée de l'énergie disponible dans les boucliers de protection du vaisseau. Enfin, disséminés sur le tableau de bord, trois moniteurs rappellent au pilote qu'il peut accéder, à l'aide des touches de fonction, à trois autres écrans. Composons le code *Foft*...

Allo ! passez-moi la fédération

L'ordinateur répond immédiatement et assigne une mission : escorter un convoi vers la planète Leis (l'univers de *Foft* comprend 8 millions de planètes !). Coupons la communication et connectons-nous sur la centrale d'achat de la planète afin de nous procurer du carburant. Nom d'un Thargon en plastique mou, les prix ont encore grimpé ! Ensuite, tant que nous n'aurons pas quitté la base, il sera toujours temps de revenir à ce menu pour acheter des armes ou une quantité incroyable de matériel destiné à améliorer le vaisseau, à condition de disposer d'assez d'argent. En effet, outre les missions confiées par la fédération aux jeunes pilotes, on peut voir progresser son compte en banque en faisant du commerce. Encore faut-il savoir quoi acheter et surtout à qui le revendre. Une seule solution : interroger l'ordinateur de navigation.

La cote défoncée

Cet ordinateur, qui indique automatiquement le chemin à emprunter lorsque l'on souhaite remplir une mission, permet aussi de connaître la structure sociale, démographique, géographique et surtout économique des planètes. Si le hasard ou la nécessité vous entraînent dans un monde anarchique, spéculez sur les armes et les drogues; si le pays est désertique, achetez du grain ou du matériel de base avant de partir. C'est très pratique et très beau puisque la carte est en 3D : deux touches permettent de zoomer et d'afficher la galaxie complète ou une zone très précise; on peut faire "tourner" la carte dans les trois axes (comme dans le logiciel *Star Trek*). Lorsqu'une planète

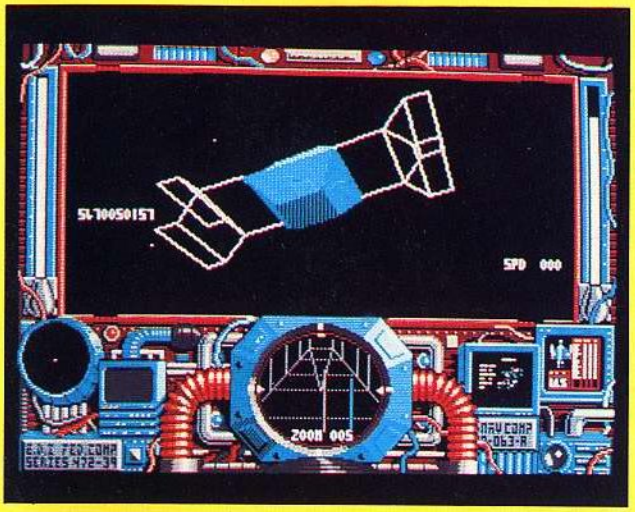
est pointée à l'aide du curseur, sa distance ainsi que d'autres données d'ordre général s'inscrivent. Pour s'y rendre, il suffit d'appuyer sur la bonne touche. Si l'on dispose d'assez de carburant, l'ordinateur verrouille le saut galactique.

Reprenant la formule du "pour" ou "contre" qui doit vous être familière, je laisse le mot de la fin à nos deux affreux préférés. La défense sera donc assurée par le professeur ST en personne, tandis que l'accusation - très modérée - sera à la charge du cadet Moulinex. De Tibedied à Onrira en passant par Orerve, on ne connait pas d'autre nom à ce dangereux personnage que celui de "Thargoïds Killer" (son tableau de chasse à *Elite* est des plus éloquents).

Pour (professeur ST)

C'est super ! Dès que le vaisseau est sorti de la station, on se rend compte de la différence entre Foft et *Elite*. Ici, le ciel ne se contente pas d'être tout simplement noir. De nombreuses planètes de différentes tailles sont visibles et, çà et là, on aperçoit des soleils qui clignotent. Mille gyroscopes, que c'est beau ! Six vaisseaux en 3D faces pleines volent en formation "V". Comme cela se produit dans l'espace, une certaine inertie dans les mouvements effectués au joystick ajoute à la véracité des déplacements.

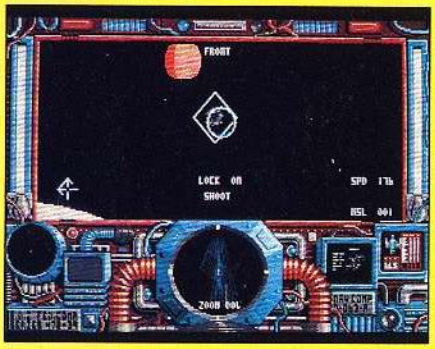
Allez, j'enclenche le saut dans l'hyperespace. Après un déferlement de couleurs et de sons psychédéliques s'achève mon trip dans le continuum spatio-temporel. Me voici à peu de distance de la planète. Comme dans *Elite*, il est possible d'effectuer des mini-sauts s'il n'y a pas d'ennemis dans les environs. Soudain, des éclairs déchirent l'espace. J'inverse les moteurs (le vaisseau peut même reculer !) et j'enclenche le laser. Un simple coup d'œil au poster signalétique livré avec le logiciel me permet de reconnaître mon agresseur, en l'occurrence un scooper. Quelques coups de laser plus tard, le fâcheux est hors d'état de nuire et au bout d'une dizaine de minutes, la station est en vue. J'enclenche l'ordinateur d'arrimage et me voici à l'abri.



Foft m'informe de la réussite de ma mission et verse sur mon compte en banque quelques crédits. A l'aide de l'ordinateur de réparation, je m'aperçois qu'un trou a été fait dans ma carlingue (les avaries sont visibles sur une représentation du vaisseau). Je mets en marche mes trois droïds chargés de réparer les dégâts. C'est long. Dès que j'en aurai les moyens, je m'en procurerai de plus performants. Ensuite, je décide d'explorer la planète la plus proche. Me voici bientôt en train de survoler un paysage fractal similaire à celui de *Virus*. C'est superbe...

Contre (Moulinex)

Peuh ! C'est vrai qu'il est très bien ce logiciel mais hélas, le déplacement des vaisseaux, s'il est beaucoup plus rapide, est plus saccadé que celui de *Elite*. Les séquences dans l'espace sont très mornes, aucune poussière spatiale ne donnant l'impression que le vaisseau se déplace. Seul le changement de taille des planètes permet de se rendre compte qu'on avance. Oh, bien sûr, il est possible de se charger de la musique en cours de route ou de se lancer dans la programmation de l'ordinateur de bord qui dispose d'un pseudo-assembleur pour passer le temps. La musique du générique exceptée, les sons sont plutôt tristounets (*Casse-noisette* sur trois voix, c'est pas ça) et l'ordinateur ne sert pas à



grand chose. Tout au plus, il sera possible de se programmer un Pendu ou un mini Casse-briques pour patienter, et encore. Et puis, le vaisseau est beaucoup trop fragile. Dès que l'on se connecte avec un autre pilote pour discuter (au moyen d'un programme de type Lisa qui crée des pseudo-réponses), il suffit

qu'un vaisseau pirate passe dans le coin et adieu ! Impossible de se déconnecter, résultat dès que l'autre raccroche, plaf ! le vaisseau explose. Pour finir, une erreur subsiste dans l'ordinateur d'achat de missiles puisque les touches Y et N (yes et no) sont inversées.

Heureusement, ces défauts n'entravent pas le bon fonctionnement du logiciel qui reste tout de même excellent et qui permettra aux apprentis pilotes de gagner du galon et aux fanas de *Elite* de reprendre du service, comme en quatorze. Deux mille quatorze, of course.

Disquette Gremlin pour Atari ST. Version Amiga en cours de développement.

C.B.

BILLIARD SIMULATOR

Pour la beauté du jeu

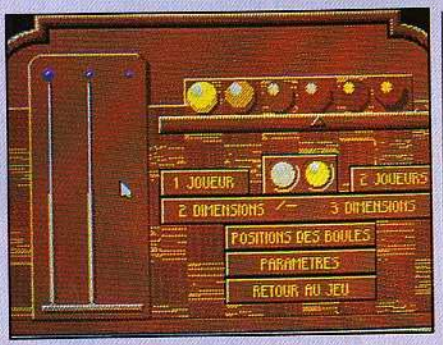
S'avançant plus en avant dans le désert que constituent les jeux pour PC et compatibles, les éditeurs (français dans le cas qui nous occupe) lorgnent de plus en plus et avec insistance du côté des PC(istes).

Pour rendre un peu plus attrayants les compatibles PC, les éditeurs de logiciels ludiques ont souvent tenté, avec des fortunes diverses, d'adapter leurs productions aux besoins d'une clientèle un peu laissée pour compte. Certains y sont même parvenus en concoctant d'excellents jeux pour PC : *les Passagers du Vent, Flight Simulator* (le n°3 est superbe) etc. Hélas ! ces petites merveilles

se comptent sur les doigts de la main. En outre, les jeux proposés sont presque toujours des jeux de réflexion où l'intérêt ne réside ni dans de fulgurantes animations, ni dans la maîtrise du joystick, mais bien dans la faculté de concentration du joueur : essayez, par exemple, de faire zéro sous le part dans un golf de bonne qualité, sans cogiter à propos de la distance du trou, du club à utiliser ou de la force du swing. Que nenni ! mes chers amis, vous n'y arriverez pas ou peu. Déception donc pour les agités du joystick et les accrocs de l'auto-fire (à propos pourquoi ne pas franciser ce mot, autofeu c'est pas mal non ?)

Parmi les rares merveilles existantes sur PC, Ere International nous gratifie de l'adaptation de son magnifique Billiard Simulator.

Sans faire dans le dithyrambique et



l'éloge exagéré, je dirai tout simplement que ce jeux est... super, extra, hyper génial. Voilà pour la superlativite (crise de superlatifs fréquente chez les jeunes de nos jours), pour le jeu qui nous intéresse, il n'a rien à voir bien sûr avec les billards américains, ici c'est un vrai billard camembert... euh... pardon, français. D'abord, vous allez être séduit par cette fantastique option 3D qui, pour une fois, est réalisée avec beaucoup de talent. Pour peu, on se croirait dans une arrière-salle enfumée d'une académie de billard. Puis, vous allez choisir le nombre de joueurs (de un à quatre, computer ou humains), la couleur de votre boule, la queue la mieux appropriée, l'angle de tir et la force du coup. De plus, votre joueur va pouvoir à loisir se déplacer autour de la table, observer les boules de près ou de loin (zoom avant et arrière) et, option fort

intéressante, il pourra modifier les qualités de la table : l'élasticité des bandes latérales, le coefficient de rebond, de glissement et de roulement. Une seule absence à noter, il n'existe pas dans *Billiard* la possibilité de chauffer l'ardoise de la table. Si vous êtes vraiment doué, vous pourrez même tenter d'imiter les inimitables coups des champions de billard artistique ou se payer un coup de frime à la Tom Cruise dans *la Couleur de l'argent*. En tout état de cause et quoi que vous fassiez, soyez cool, essayez de ne pas déchirer le tapis, rapport au patron quoi.

Que dire de plus pour vous convaincre de vous précipiter, hors d'haleine et les

yeux exorbités chez votre marchand préféré, et d'acheter le plus rapidement possible ce superbe jeu ? Que le graphisme est parfait, les bruitages bons, l'animation excellente, les boules roulantes ? Inutile, vous vous en rendrez compte dès les premiers instants et, avec un tel soft, il y a fort à parier qu'il sera plus souvent sur votre écran que votre vieux copain *Multiplan*...

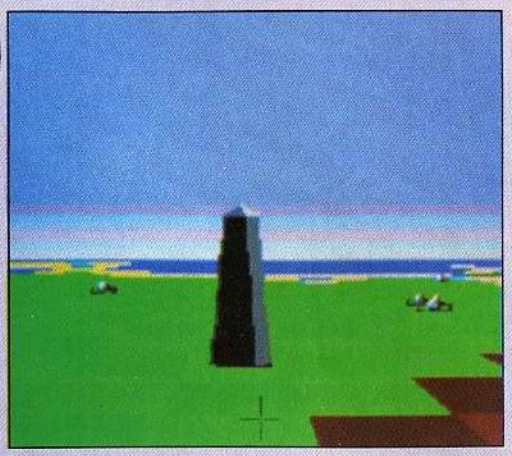
Disquette Ere International pour PC et compatibles.
Egalement sur ST et Amiga.

Laurence

ARCHIPELAGOS

PREVIEW

Reflexion en 3D



Le jeu d'aventure excepté, la micro de loisir piétine : fausses consoles d'arcade, jeux classiques automatisés, simulateurs de vol inspirés de ceux de l'armée, il semble que les éditeurs rechignent à inventer des concepts ludiques inédits. Heureusement, après *Sentinel* et *Tetris*, voici venir *Archipelagos*, un génial casse-tête qu'il eût été impossible d'imaginer sans le support informatique. Trois ou quatre réelles créations en dix ans; qui a dit que l'informatique véhiculait les idées à la vitesse d'un électron ?

Au commencement des temps, et peut-être même avant que les notions de commencement ou de temps n'aient une quelconque signification, les Anciens régnaient en maîtres sur l'univers. Lorsqu'ils étaient fatigués de flotter dans différents plans de conscience, ils rassemblaient leurs pensées et s'amusaient à créer les archipelagos. Dans ces îles paradisiaques peuplées de cocotiers poussant à même le sable, les pieds baignant dans une mer tropicale, ils se réunissaient pour bavarder en prenant le thé, puis, une fois endormis, rêvaient et rêvaient encore, laissant libre cours à leur imaginaire vagabond qui générait de nouveaux mondes à l'infini. Ensuite, les Anciens rêvèrent à l'unique planète visible des archipelagos, une sphère bleue perdue dans l'éther qui indiquait toujours le nord. Ils rêvèrent des fleuves, des mers et des continents. Ils rêvèrent que la vie apparaissait sur la planète bleue et la vie apparut. Ils rêvèrent tant et tant que le rêve prit forme et qu'il exista par lui-même, incarné par les Visiteurs. Bientôt, ces derniers s'installèrent sur les archipelagos et érigèrent de grands monolithes.

Les Anciens tentèrent bien de défaire ce qui avait été fait mais peine perdue, la Pensée perdit sa guerre contre l'Acte et les Visiteurs massacrèrent les Anciens. La pluparts d'entre eux ne se réveillèrent même pas et furent changés en pierres. Les cocotiers, gorgés du sang des Anciens devenu poison, poussèrent de façon anarchique tandis que de curieux œufs sortaient du sol comme des champignons...

De nos jours, les Visiteurs ont eux aussi disparu et un seul être visite les archipelagos : le joueur.

Archipelagos est un logiciel merveilleux et dès les première secondes de musique (on dirait du Mike Oldfield), on est pris par l'ambiance.

Il existe 9999 niveaux (je dis bien neuf mille neuf-cent-quatre-vingt-dix-neuf !) accessibles à tout moment mais ne présumons pas de nos forces. En route pour le niveau 1. Le paysage, un damier de couleurs assez semblable à celui de *Virus*, plonge le joueur dans un univers en 3D. Çà et là, on aperçoit des cocotiers qui poussent. Pour avancer (on flotte à dix centimètres du sol), on clique sur la case où l'on désire se rendre et pour tourner, un simple mouvement de souris suffit.

Si le but du jeu est très simple - détruire les mégalithes -, la façon d'y parvenir est beaucoup plus complexe : il faut tout d'abord pomper l'énergie contenue dans les pierres. A tout moment, on peut interroger une carte mais seul l'emplacement du mégalithe est indiqué. A vous de trouver les pierres. C'est pour cela que le nombre de pierres à découvrir est indiqué en bas de l'écran de jeu. Dans les premiers niveaux, on ne rencontre pas trop de difficulté, sauf si l'on reste près d'un cocotier, auquel cas l'on risque de se trouver empoisonné tôt ou tard. En revanche, les choses se compliquent dès que les pierres se trouvent disséminées sur le territoire. Lorsque la dernière pierre à été "désactivée", il reste au joueur 90 secondes pour détruire le mégalithe. Pire, pour être utilisable, une pierre doit obligatoirement être reliée au mégalithe ne serait-ce que par une bande de terre. C'est là que le logiciel prend tout son sens. En effet, le personnage que vous incarnez a la faculté de créer des carrés de sable et de terre. D'autre part, dès le treizième archipelago, des monstres (les nécromanciens) apparaissent. Ces monstres ont la faculté de détruire le sable. C'est d'une part très dangereux, car vous risquez de vous retrouver dans l'eau si un nécromancien est près de vous, et d'autre part très gênant, puisque le nécromancien n'aura de cesse de séparer les pierres du continent où se trouve le mégalithe. Et c'est de plus en plus complexe puisque d'autres monstres apparaissent dans les archipelagos suivants. Pour notre plus grand plaisir.

Disquette Logotron pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga et PC et compatibles.

C.B.

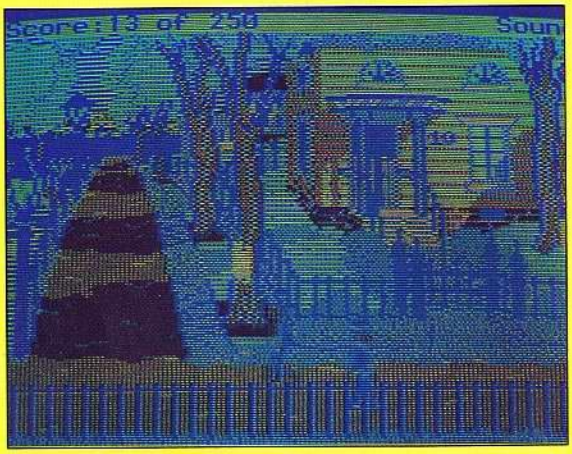
GOLD RUSH

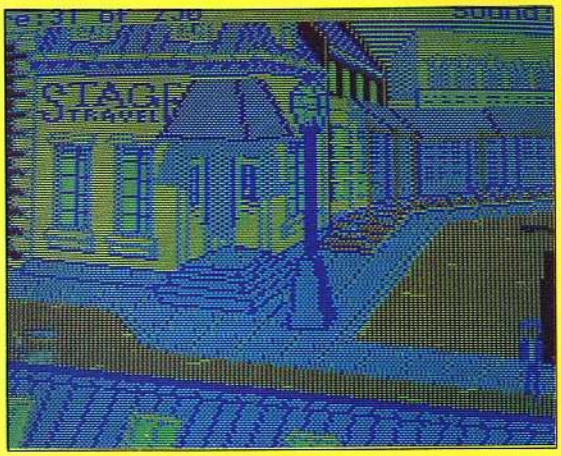
La chasse aux pépites

En 1848, un charpentier découvre, dans un cours d'eau californien, une pépite d'or. Sans s'en douter, il va déclencher la fantastique Ruée vers l'or. Deux cent cinquante mille hommes vont tenter, les cinq années suivantes, de faire fortune dans cette lointaine contrée de l'Ouest américain. De New-York d'abord, puis du monde entier, affluent des familles entières, armées de pioches, pelles, tamis et seaux. Certaines construisent des habitations en dur mais bon nombre, par pauvreté, choisissent de se loger sous des tentes de fortune. Pour arriver jusque là, ils ont dû affronter les pires dangers, car trois routes seulement y conduisent : celle des terres qui cheminent à travers tout le continent américain (très dangereuse à cause de la traversée de la Vallée de la mort), celle qui contourne l'Amérique Latine en doublant le Cap Horn (la plus longue) ou bien celle qui traverse l'isthme de Panama (le canal ne sera achevé qu'en 1914).

La Ruée vers l'or va entraîner une augmentation vertigineuse des prix , les lois vont être transgressées, tous les moyens vont devenir bons pour s'enrichir. Pendant ce temps, à New- York, le prix des habitations chute car les New-yorkais vendend tout et partent vers l'Ouest. En revanche, les billets de bateau coûtent une petite fortune et, comme toujours en pareil cas, le marché noir est florissant. C'est de cette époque, unique dans toute l'histoire mondiale, que traite la fantastique aventure de *Gold Rush*. Comme toujours, Sierra a su faire vivre une histoire ancienne en utilisant toutes les performances techniques d'aujourd'hui.

Cette aventure sur PC n'est pas aussi jolie que celle des *Passagers du Temps,* mais elle possède un énorme atout : l'animation en trois dimensions. Bien sûr, ne vous attendez pas à des graphismes hyper fins : *Gold Rush* tourne sur PC... Tout au long de cette aventure, vous allez guider votre personnage au clavier numérique ou bien au joystick. Pour l'instant, c'est classique... Mais ce qui l'est moins, c'est de voir votre héros se déplacer, marcher sur les parterres du parc de Brooklyn, (il vous en coûtera une amende...), rencontrer des passants (la plus belle lady de Brooklyn, veinard...) et cela au beau milieu des calèches, des mouettes, etc.





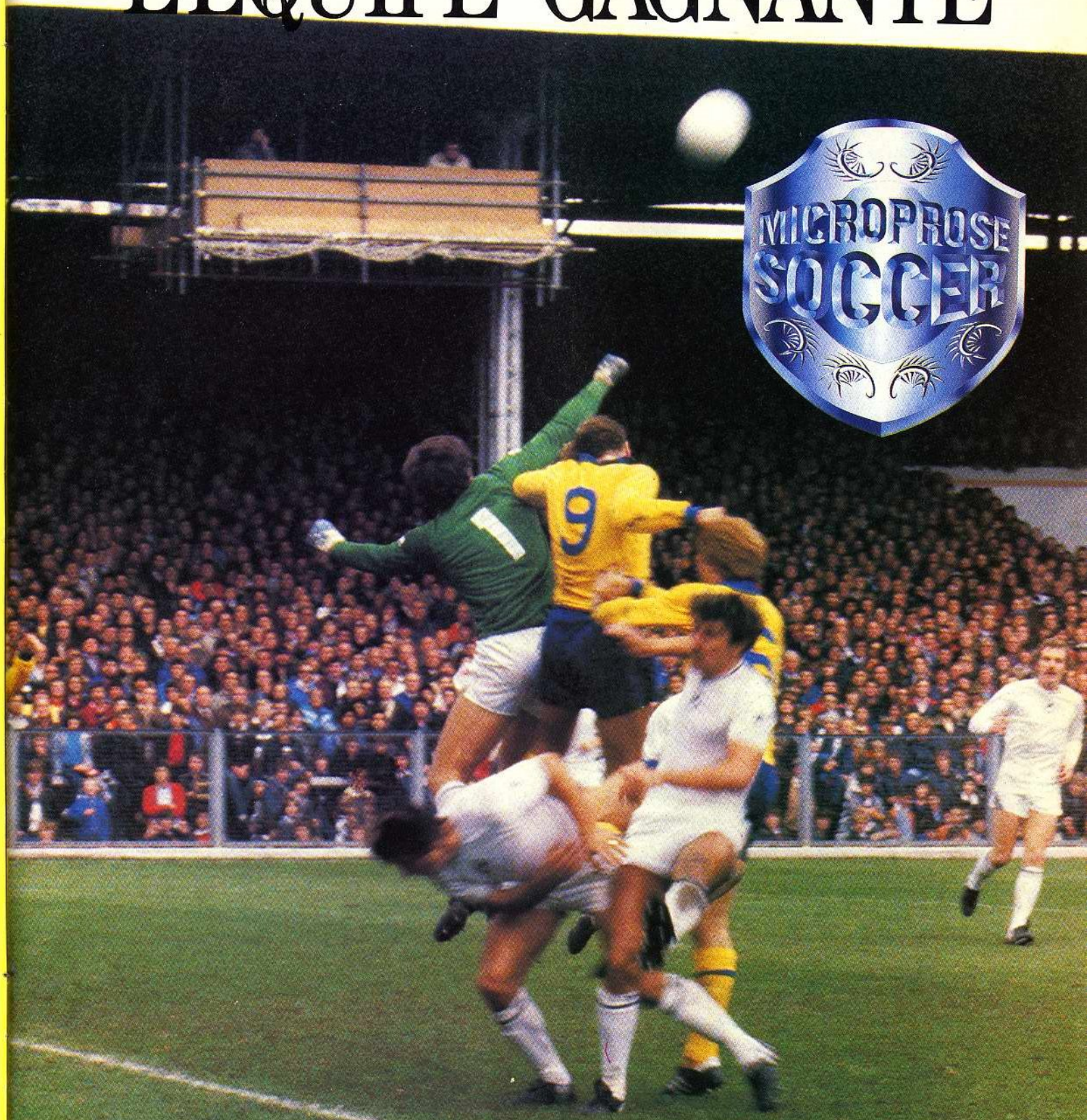
Comme pour toute aventure, votre tâche ne sera pas facile : vous allez devoir observer, interroger les gens, prendre des initiatives à certains moments. Eh oui, le temps compte énormément dans cette ruée vers le métal précieux ! Un exemple ? Non, ce serait trop facile alors que pour tester ce soft il a fallu au moins... il n'y a pas assez de doigts dans une main pour compter le nombre d'heures passées. Enfin, puisqu'on vous aime bien, voici un petit indice : la maison voisine de celle de Léonard doit être vendue rapidement et à un bon prix. Evidemment, ça semble un peu loufoque comme renseignement mais c'est d'une importance capitale pour la suite des événements.

Ah ! au fait, vous ne savez toujours pas comment diriger les opérations. Tout simplement grâce à un analyseur syntaxique (pas vraiment performant). Au cours du jeu, vous allez pouvoir vendre, acheter, regarder, donner, utiliser des objets. Certaines actions vous rapporteront des points (250 au total), d'autres n'auront aucun retentissement sur le compteur. Bref, vous allez devoir vous armer de courage pour affronter cette épreuve qui en vaut vraiment la peine. N'oubliez pas de lire attentivement les deux livrets qui accompagnent ce soft, ils vous aideront à vous plonger dans l'atmosphère de l'époque. Evidemment, puisque c'est un produit made in US, c'est écrit en américain... Bon courage et bonne chance ! Pour finir, signalons que les graphismes de la version ST sont identiques à la version PC, donc relativement décevants (note de la rédaction : si vous faites fortune, soyez sympas, envoyez-nous une ou deux pépites d'or...)

Disquettes Sierra pour PC et compatibles. Existe aussi sur ST.

Laurence

L'EQUIPE GAGNANTE



Disponible Sur:-

- AMSTRAD CPC CASS/DISQUETTE
- ATARI ST
- AMIGA
- IBM (ETE 89)
- C64

6-8 Rue De Milan, 75009, Paris. Tel: (1) 452644 14

MICROPROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

DRAGON NINJA

PREVIEW

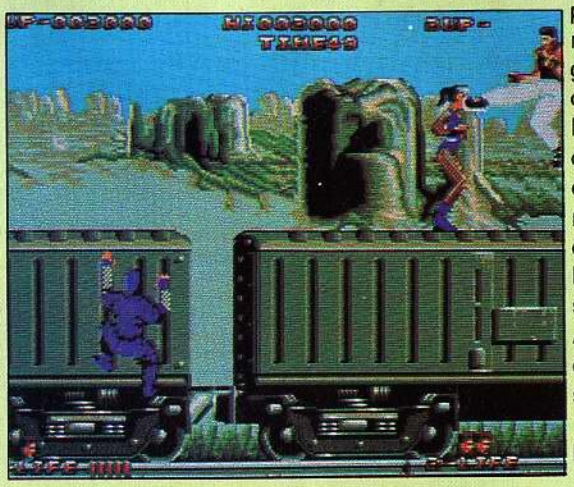
Opération dragon

Après Opération Wolf, voici venir Dragon Ninja, le deuxième logiciel d'Océan France adapté d'un jeu d'arcade. Les plus attentifs de nos lecteurs auront remarqué que la version Amstrad CPC de Dragon Ninja a déjà été "Top du Mois" dans un précédent numéro : une première à Micro News ! Qu'importe, la sortie d'un bon jeu est encore un événement, aussi vive les doublons !

Puisque vous êtes chaque mois plus nombreux à venir grossir les rangs de nos bienheureux lecteurs (salut les maillons !), on va faire comme si vous n'aviez jamais entendu parler de la version micro de *Dragon Ninja* et la récapituler. Après la page de présentation et le générique digne d'un film à grand spectacle, un message informant le joueur de la mission à remplir apparaît. Ronnie, c'est-à-dire Reagan, a été kidnappé par un gang de malfaiteurs. Comme les membres de cette armée du crime sont rompus à tous les arts martiaux, le staff du président a décidé d'envoyer sur les lieux un spécialiste du close combat, membre de la très secrète école des ninjas. Bien entendu, ce sont le ou les joueurs qui auront pour tâche de diriger le héros à l'aide de leurs joysticks.

Les joueurs, leurs joysticks ? Qu'est-ce à dire ? Eh bien, c'est très clair me semble-t-il : on peut jouer à *Dragon Ninja* à deux simultanément (avec ou sans musique).

Ceci décidé, prépare-toi Ronnie, on arrive ! Nous voici donc au premier niveau. Comme le laissait supposer la présentation, le logiciel ressemble vraiment à son grand-frère tournant sur console d'arcade : dès la première seconde, on se rend compte que l'on a affaire à un grand jeu. Oh, bien sûr, on ne peut pas comparer un 16 bits à une machine bourrée de co-processeurs et valant dix à quinze fois plus cher, mais cette précaution prise, *Dragon Ninja* est superbe. Même sur ST, les sprites sont énormes. De même, l'animation des personnages est très complexe et le nombre de sprites affichés à l'écran frise l'insolence : il y en a partout, ce qui n'empêche pas le décor de scroller aussi bien que peut le faire l'ordinateur (en dépit de quelques scènes où la machine rame un peu, on est tenté de crier au miracle). Ne parlons pas du graphisme qui est aussi proche que possible de la réalité. En effet, comme ce fut déjà le cas pour *Opération Wolf*, les décors et les sprites ont été directement transférés du jeu d'arcade au micro, puisque l'éditeur disposait de la console dans ses propres locaux. Après ça, étonnez vous que le développement ait pris plus de six mois.



Au bout de quelques mètres, les assaillants commencent à pleuvoir et il faut être un véritable as du joystick pour les détruire. Heureusement, on trouve très rapidement des armes posées au sol (nunchaku, katakana, etc.) qui se révèlent très efficaces. Au moyen du joystick, il est possible de faire exécuter à notre ninja une multitude de contorsions dignes de Bruce Lee ou de Jacky Chan. Comme les adversaires en font autant, on ne risque absolument pas de s'endormir pendant une partie, d'autant qu'à chaque fin de niveau, on est confronté à un super-vilain.

Le jeu, riche en surprises (si l'on ne connaît pas l'original), possède quelques grands morceaux de bravoure : combats sur un camion ou un train lancé à pleine vitesse, grottes et forêts ou encore égouts infestés de combattants armés de griffes métalliques. Bref, à condition de pouvoir passer les niveaux, ce qui n'est pas si facile, le joueur sera sans cesse tenu en haleine jusqu'au combat final qui l'opposera à un gigantesque samouraï accroché à l'un des patins de l'hélico où le président est retenu prisonnier. A priori, les sprites de ce tableau battent, sur Atari ST, tous les records de taille : l'hélico tient juste dans l'écran, et pourtant, il bouge. Superbe !

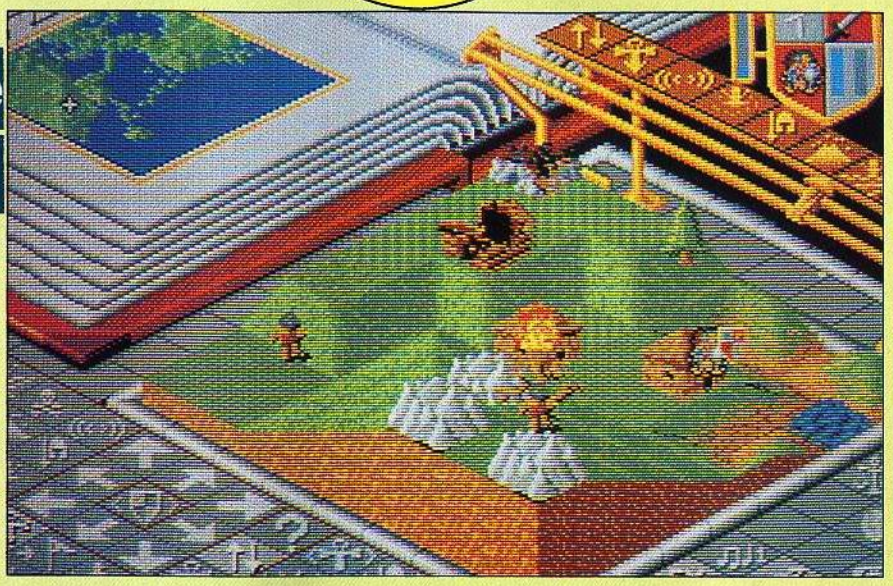
Disquette Océan pour Atari ST et Amiga. Existe aussi pour Amstrad CPC et C64.

C.B.

POPULOUS

Démographie populaire !

En l'an 2000, nous serons cinq milliards sur la terre : il va falloir se battre pour survivre. A titre d'entraînement, adonnez-vous à Populous, le premier jeu de conquête démographique sur Amiga !



Populous est un jeu étonnant qui ne ressemble à rien de connu, ou presque. Sa représentation graphique rappelle en effet *Fusion*, développé par les mêmes auteurs (Bullfrog), mais pour le reste inutile de chercher des références à droite ou à gauche : nous sommes en présence d'un nouveau concept de jeu. Quid de Populous ? Le but premier du jeu est avant tout de survivre. Vous dirigez un peuple, une tribu, dans un paysage accidenté. A un autre endroit de votre monde se trouve un peuple ennemi. Le problème est bien évidemment la place ! Vivre ou mourir, l'alternative est simple. Et pour vivre, il faut croître et multiplier, encore et encore, conquérir et défricher, pour un jour devenir le maître.

La carte de votre monde (il y en a plusieurs dizaines sur la disquette) est généralement très accidentée, avec de nombreuses montagnes, des collines, des rivières et des mers. La première chose à faire est d'aplanir le terrain : on ne peut construire une maison sur le flanc d'un côteau. Pour cela, rien de plus simple, il suffit de cliquer sur la portion de montagne que vous désirez supprimer. Une fois la nature dégagée, vous verrez vos hommes construire une petite cabane. Au bout de quelques minutes, la population de votre groupe aura augmentée (désolé pour Eric Satyre, mais le soft ne montre pas vraiment les détails...). Résultat, vos hommes vont construire une deuxième cabane ou, si vous leur en intimez l'ordre, démolir la première pour construire à la place un véritable château.

Continuez à aplanir les environs et vous verrez votre petite troupe se gonfler.

Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes si vous étiez tout seul dans cet univers, mais c'est loin d'être le cas. Le deuxième joueur (qui peut être l'ordinateur ou un ami via Modem) commence lui aussi son expansion. Que faire pour l'arrêter ?

Différentes options vous permettront d'enrayer sa progression. Ces options deviennent disponibles au fur et à mesure de votre expansion. Vous pourrez ainsi déclencher un tremblement de terre sur la base adverse ou un raz-de-marée, etc. Autre possibilité moins brutale mais plus stratégique, vous pouvez déplacer votre leader sur la carte pour définir une nouvelle zone de peuplement. Vous réussirez peut-être à créer cette nouvelle base mais... attention : l'ennemi dispose des mêmes possibilités que vous et le tremblement de terre n'est peut-être pas loin...

Populous est avant tout un jeu de stratégie entièrement animé. Derrière son thème très original se cache également une réalisation parfaite et fascinante. Vos bonshommes s'agitent sur l'écran, vivent, bougent et meurent comme si vous n'étiez pas là ! Mais s'il vous prend l'envie de modifier un ordre ou d'indiquer une nouvelle direction, vous les verrez se regrouper et se mettre en route.

Populous est également servi par une musique de qualité, des bruitages de bon niveau et une représentation 3D des décors de très bonne qualité : dessins petits mais précis. Notez que le jeu, outre un grand nombre de cartes et de niveaux déjà disponibles, dispose également d'un "construction kit". Il vous est possible de définir la carte du monde, de brider ou non les options guerrières de votre adversaire, etc. Il existe également une option Modem intéressante, même si elle risque de ne pas marcher avec nos trop frenchies Minitel. Au total, Populous se révèle un jeu riche et complexe qui devrait vous occuper des longues soirées durant.

Disquette Electronic Arts pour Amiga, adaptation prévue sur ST et PC.

O. F.

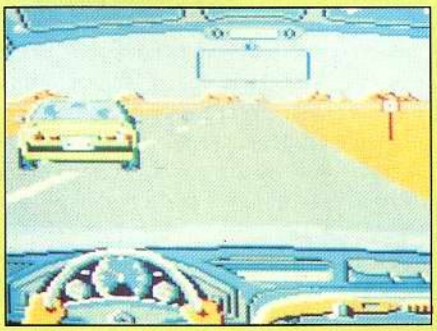
HIGHWAY PATROL

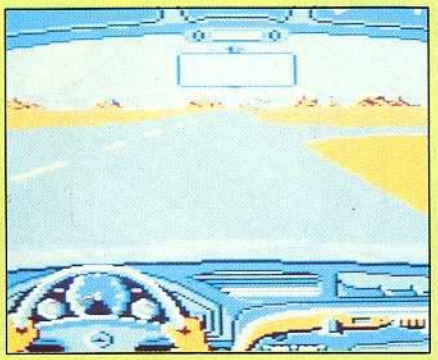
Simulateur de conduite

Je n'ai besoin de personne en Harley Davidson ! Par contre, j'aurais bien besoin d'un copilote dans Highway Patrol : le nouveau jeu de Microïds est à mi-chemin du jeu d'arcade et du simulateur, avec un zest de jeu d'aventure. Tout ça en même temps ? Eh oui, ma bonne dame, et sur CPC en plus !

Un jour déjà lointain, monsieur Microïds se dit : "Je vais faire le meilleur simulateur de vol sur huit bits. L'équivalent de *Flight Simulator 2* sur CPC". Aussitôt dit, aussitôt... galère. Les algorithmes 3D sont construits et ils tiennent la route, pas de problème de ce côté-là. Par contre, au niveau espace-mémoire, c'est un gouffre sans fin : en clair, le CPC (même 6128) menace d'exploser. Du coup, monsieur Microïds change son fusil d'épaule et restifie : "Je garde mes algorithmes 3D d'enfer, mais je coupe les ailes de l'avion, je rajoute un rétroviseur et c'est bon !". Effectivement, c'est du tout bon !

Vous êtes au volant de votre voiture, cool. Soudain, la radio s'agite (c'est un effet de style, une radio s'agite rarement).





Un casse vient d'avoir lieu dans une station-service dont on vous indique la situation. Reportez-vous à la carte fournie avec le soft et repérez le point voulu. Vous pouvez à tout moment consulter les coordonnées de l'endroit où vous vous trouvez. Maintenant, il va falloir se rendre sur les lieux du crime. Suivez votre progression sur la carte, en prévoyant votre chemin : première à droite, deuxième à gauche, etc. C'est là que l'aide d'un copilote se révéle précieuse, plutôt que de passer son temps à appuyer sur pause pour chercher sa route. Mais non, Germaine, j't'avais bien dit à droite, merde ! *Highway Patrol* peut tout à fait se jouer seul, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit ! Simplement, un copilote ajoutera une dimension supplémentaire au jeu, c'est tout. Notez aussi que le territoire du jeu est immense : il faudrait plusieurs heures pour tout voir.

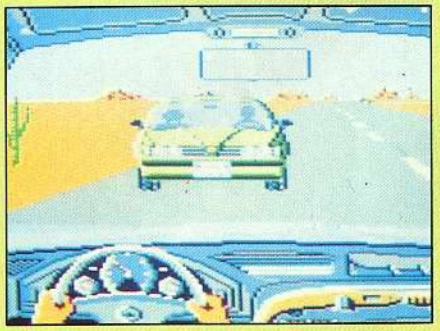
Highway Patrol porte bien son héritage de simulateur de vol avorté. On se croirait à bord d'un avion dans *Flight Simulator 2*, sauf que ce p... de Cessna ne veut pas décoller, merde ! La conduite est évidemment très souple, au millimètre près, grâce à une animation qui est tout simplement époustouflante ! Il vous faudra quand même pas mal de pratique avant de réussir à prendre vos virages à fond la caisse. Mais comme le jeu est très réaliste, une sortie de route ne vous sera pas fatale (à moins de percuter un obstacle, bien sûr). La 3D est très réaliste, en couleurs et en surfaces pleines, on s'y croirait ! Et comme c'est vraiment de la 3D, rien ne vous empêche de couper à travers champ pour retrouver une route plus loin : magnifique ! Quand vous rattrapez la chignole des braqueurs, il faut soit leur faire une queue de poisson, soit leur tirer dessus, avec une main seulement qui tient le volant, la voiture qui dérape... pas évident !

La comparaison entre *Highway Patrol* et *Crazy Cars 2* de Titus est inévitable, tant les deux softs semblent proches. La première différence qui frappe, c'est le graphisme : celui de *Crazy Cars 2* est nettement plus coloré. Mais après un test complet, on s'aperçoit que la balance penche sensiblement en faveur d'*Highway Patrol* : *Crazy Cars 2* ressemble plus à un jeu d'arcade (excellent, d'ailleurs), mais il lui manque un zest de passion. Par contre, le scénario d'*Highway* est un mélange bien dosé de stratégie et d'action. Un dernier élément enfin fait pencher la balance : Microïds a réalisé deux versions d'*Highway*, pour 464 et pour 6128. Cette dernière bénéficie d'enrichissements bien venus. Il était temps que les éditeurs se mettent à exploiter les capacités supplémentaires du 6128. C'est maintenant chose faite, et de façon magistrale.

Au total, *Highway Patrol* est un véritable petit chef-d'œuvre de programmation et de plaisir ludique. Achetez-le, ne serait-ce que pour montrer à vos copains qui ont des 16 bits ce que ce bon vieux CPC est capable de faire. Ils n'en reviendront pas !

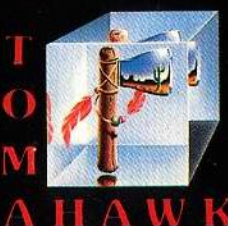
Disquette Microïds pour CPC, adaptation prévue sur ST et PC.

Zythoun



LEGEND of DJEL

O, preux Djel, sous le joug des monstres et vermines, tes philtres
maléfices agonise notre royaume ! te garderont des sorts, ton courage est
La puissance de ta magie terrassera notre seul espoir : va et vainc !



TOMAHAWK

DENARIS

Décidément, les pros de l'arcade sont gâtés. Après l'excellent Phantom Fighter et le non moins superbe Katakis, voici qu'arrive un must de l'arcade !

Tout le monde se souvient de *Katakis* et de l'interdiction de vente qui a suivi sa sortie. *Denaris* n'est ni plus ni moins que la résultante de cette interdiction et ressemble donc comme un frère à *Katakis* (quelques améliorations en plus, of course). Les mauvaises langues diront que la musique est exactement la même, soit. Ils diront que les tableaux sont les mêmes aussi (sauf pour le second, devenu premier pour l'occasion), soit (bis). Mais alors, quel était l'intérêt pour Rainbow Art de créer *Denaris*, demanderont les plus perplexes ? Eh bien, il est double. D'abord juridique : quelques changements éviteront au jeu d'être à nouveau frappé d'interdiction... Belle revanche pour Rainbow. Ensuite ludique : l'acheteur bénéficie d'une version plus travaillée et de nouveaux aliens à trucider.

Plein le joystick

Le scrolling est toujours aussi fluide et rapide. Le graphisme, qui n'a pas perdu en qualité, a même été amélioré pour les sprites. La stratégie du jeu, dans sa généralité, reste la même : délire complet, ça bouge dans tous les sens ! Je vois d'ici les allumés de "l'autofire" s'en mettre plein le joystick. Mais surtout ne ratez pas les options qui apparaissent en cours de jeu. Si une ou deux d'entre elles vous échappent, c'est la fin des haricots : finis les grands Fizzz... tchac braoum... et autres bruitages merveilleux de réalisme. Les méchants aliens (beuark) vont vous mettre en pièce en moins de temps qu'il ne faut pour reluquer les sex-machine girls. Attention, certains tableaux relèvent de l'exploit pour être franchis sans armes supplémentaires.

Bon plans

Un petit conseil en passant : pour abattre le super-alien à la fin du premier tableau, acharnez-vous à tirer sur son canon et non point sur le reste. Sinon à Noël vous y serez encore. Une autre astuce ? Ouiii ! crie la foule en délire. Alors, pour éviter le mur du premier tableau, il suffit de mettre votre vaisseau sur le bord droit de l'écran. Pas tout de suite, voyons... du calme. Descendez d'abord les aliens qui vous attaquent par le haut, à l'entrée de la base. Et voilà, le tour est joué, plus de mur.
Si vous êtes sage, vous aurez sûrement droit au plan des premiers tableaux dans la rubrique Top Secret du mois prochain. Alors, wait and see..!

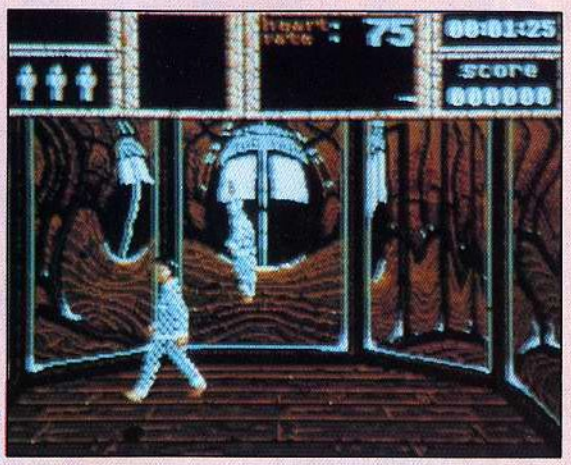
Disquette Rainbow Art pour Amiga. Prévu sur Atari ST.

J.N.

WEIRD DREAMS

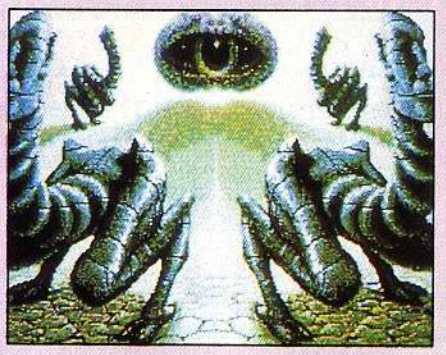
PREVIEW

Le peuple de la nuit

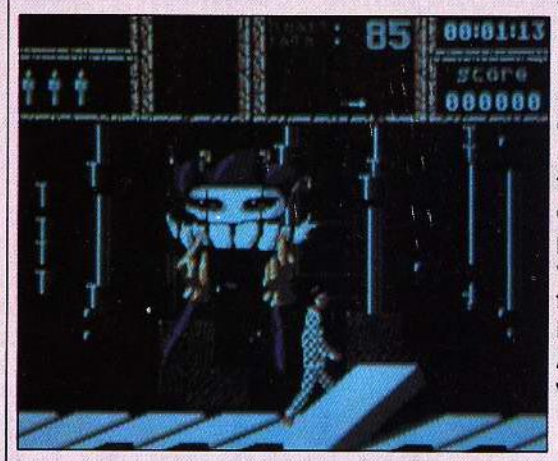


Il faut avoir les reins bien solides et l'imagination fertile pour oser présenter une palette aussi variée des créatures qui peuplent les rêves d'un comateux. Décidément, aucun domaine n'échappe aux programmeurs ! Même Freud, le grand apôtre des songes y perdrait le sommeil. Longtemps attendu, voici enfin Weird Dreams, le jeu le plus étonnant de l'année.

Weird Dreams est un jeu réellement étrange. Il fut présenté au PCW Show de l'année dernière, à Londres, où il était impossible de ne pas en entendre parler. Weird est une des dernières sorties de Rainbird avant les problèmes qu'a connu l'éditeur. La tentative de rachat de Rainbird par ses employés a échoué, laissant la société sans propriétaire. Ceci a eu pour effet immédiat le gel de ses activités et donc un retard pour la sortie du soft.



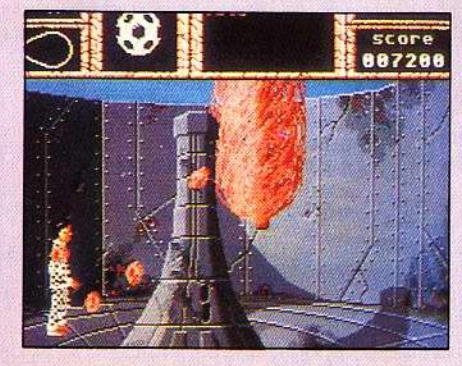
Ecrit par James Hutchby et dessiné par Herman Serrano, le jeu vous entraîne à travers les tribulations cauchemardesques d'un infortuné comateux. L'aspect le plus remarquable du jeu est son côté surréaliste. Que ce soit le héros dans son pyjama ou les différentes créatures et dangers qu'il rencontre, tout est halluciné et hallucinant : d'inoffensifs rosiers deviennent des plantes carnivores et essayent de mordre le personnage, des ballons de plage se transforment en bouches géantes, des jouets s'animent soudainement et deviennent agressifs, des poissons volent... Les effets spéciaux sont tous plus spectaculaires les uns que les autres, parfois au détriment même de l'intérêt du jeu. Le but est de résoudre une série d'énigmes jusqu'au réveil du personnage en bonne santé. Malgré l'intérêt et le degré de difficulté atteint par certains passages, le soft aurait gagné à être un peu plus long et un peu plus difficile. Même la version C64, où "l'horrible" beauté des graphismes atteint des sommets, n'arrive pas à faire oublier certaines limites du jeu.

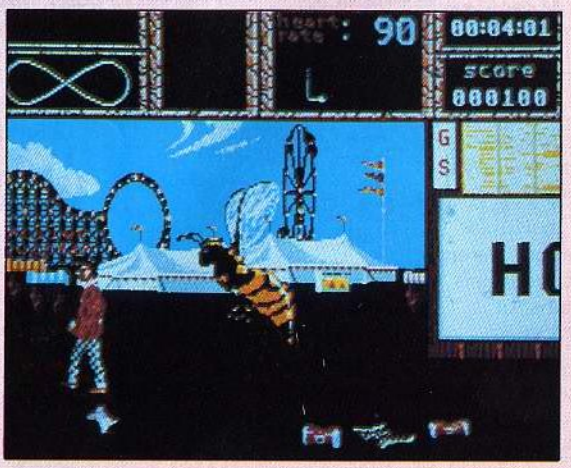


Weird Dreams a cependant suscité l'engouement du public anglais. Il a, en effet, bénéficié de plusieurs passages à la télé. Une version fut même diffusée le samedi matin dans un programme pour enfants. Quand on sait l'intérêt de la télévision pour les jeux informatiques, ceci nous paraît pour le moins étrange. Malheureusement, la version diffusée sur les ondes faisait une place plus importante à la réflexion qu'à l'arcade et beaucoup de personnes furent surprises de découvrir sur leur ordinateur un jeu faisant appel autant à l'arcade qu'à la réflexion. Ceci étant, il suffit de charger une fois Weird Dreams pour entrer dans son monde envoûtant et oublier les imperfections de ce soft délirant !

Disquette Rainbird pour ST, Amiga, PC et C64. Sortie prévue courant mai. Photos ST.

M.B.





VOUS OFF
SERVICE :

UPER PRIX, UPER SERVICE
UPER QUALITÉ
43.42.18.54

89-89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h - M° Ledru Rollin - Gare de Lyon

ATARI 520ST ➤ 3 490 F

520 ST + moniteur couleur moyenne résolution 5 280 F
520 ST + moniteur couleur haute résolution 6 180 F

ATARI 1040ST ➤ 5 990 F

+ moniteur haute résolution SM124
1040ST + moniteur couleur moyenne résolution 6 280 F
1040ST + moniteur couleur haute résolution 7 180 F

Des cadeaux vous seront offerts pour tout achat d'un Atari

SEGA

CONSOLE SEGA
avec 2 poignées
+ Hang on

Pistolet Interactif	305 F
Lunettes 3D	290 F
Konix Speedking (manette)	149 F
Accélérateur	129 F

169 F
Teddy Boy
Spy Vs Spy

199 F
F-16 Fighter
Global Defense
Super Tennis
Transbot

219 F
Fantasy Zone
Gangster Town
Pro Wrestling
Shooting Gallery

259 F
Action Fighter

Alex Kidd in Miracle World
Alien Syndrome
Astro Warrior/Pit Pot
Black Belt
Choplifter
Enduro Racer
Fantasy The Maze
Fantasy Zone II
Great Baseball
Great Basketball
Great Football
Great Golf
Maze Hunter
Missile Defense 3D
Monopoly
Out Run
Penguin Land
Quartet
Rocky
Secret command
World Soccer
Zaxxon 3D
Zillion
Zillion 3D

269 F
Aztec Adventure
Power Strike (Aleste)
Shangaï
Space Harrier
Blade Eagle 3D

299 F
After Burner

Alex Kidd 2
Shinobi
Thunderblade

319 F
Captain Silver
Lord Of the Sword
Rambo III (Pistolet)
Golvellius

349 F
Keisenden
Double Dragon
R-Type

395 F
Miracle Warrior

LOGICIELS ATARI

International Karate+	219 F
Powerdrome	265 F
Crazy Cars II	205 F
Operation Wolf	189 F
Eliminator	235 F
Emmanuelle	219 F
Double Dragon	195 F
Batman	205 F
Return of Genesis	160 F
Teenage Queen	199 F
Jet	345 F
Falcon	299 F
Dungeon Master	245 F

NOUVEAUTÉS

Barbarian 2	189 F
Explora 2	345 F
Fusion	259 F
Ballistix	199 F
Custodian	199 F
Led Storm	199 F
Billiard Simulator	199 F
Bombuzal	215 F
Bio Challenge	195 F
African Raiders	220 F
Albedo	189 F
Barde's Tale	265 F
Blasteroïds	225 F
Code Facile	235 F
Games Winter Edition	185 F
Last Duel	149 F
Looking for Love	245 F
Mad Show	185 F
Mata Hari	189 F
Night Hunter	179 F
Precioul Metal	195 F
Road Blasters	195 F
Technocop	199 F

UTILITAIRES

Degas Elite (DAO)	225 F
Induction (SGBD)	1 290 F
Stad (DAO mono)	790 F
Spectrum 512 (DAO)	550 F
GFA Basic 3.0	750 F
GFA Raytrace	495 F
GFA 3.0 Jumbo pack	790 F

RE UN NOUVEAU
LE DÉPÔT-VENTE !

Reprise de votre ancienne machine pour tout achat d'ordinateur

CARTE DE FIDÉLITÉ

Disquettes 3,5"
l'unité : 9,90 F
les 10 : 95 F
les 100 : 920 F

TOUTES LES CARTOUCHES ET DISQUETTES SONT EN DÉMONSTRATION

Amiga 500 + péritel + cadeau — **PRIX CANON**

Amiga 500 + moniteur couleur haute résolution + péritel + cadeau — **PRIX CANON**

Configuration musicale : Amiga 500 + moniteur couleur haute résolution 1084 + Aegis Sonix — **PRIX CANON**

Moniteur 1084	2 950 F
Imprimante MPS 1230 mono	N.C.
Imprimante MPS 1500 couleur	N.C.
Lect. de disquettes 3"1/2 1010	1 750 F
Lect. de disquettes 3"1/2	1 290 F
Pistolet Phaser Gun	490 F
Souris Amiga/PC	270 F
Extension mémoire A501	1390 F

PÉRIPHÉRIQUES AMIGA/ATARI

Moniteur couleur PHILIPS : VS0080 (600 x 285)	2 690 F
Moniteur couleur Philips 8801 (360 x 285)	1 990 F
Imprimante NMS 1432	2 490 F
Manette Quick Joy 3 (Tir automatique, microswich)	159 F
Manette Quick Joy 5 + compteur	249 F
Tapis pour souris	45 F

AMIGA

LOGICIELS

Arkanoïd	265 F	Test Drive	305 F
L'Arche du Captain Blood	329 F	Test Drive 2	290 F
Battle Chess	289 F	Thundercats	239 F
Buggy Boy	259 F	Titan	205 F
California Games	225 F	Les 3 Stooges	295 F
Capone*	329 F	Tetris	190 F
Double Dragon	195 F	Vampire Empire	210 F
Dragon's Lair (1 mega)	350 F	Xenon	225 F
Explora	370 F	Zoom	250 F
Fernandez Must Die	prix NC		
Flight Simulator II	375 F		
Gee Bee Air Rally	220 F		
Leader Board Collection	259 F		
Obliterator	235 F		
Operation Wolf	245 F		
Pacmania	235 F		
Power Styx	179 F		
Purple Saturn Day	249 F		
Rocket Ranger	299 F		
Sentinel	230 F		
Super Hang-On	289 F		

UTILITAIRES

Deluxe Paint II	695 F
Sculpt 3D	890 F
Aegis Sonix (musical)	470 F
GFA Basic 3.0	750 F

**Fonctionne avec le pistolet*

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Bon de commande (à remplir en majuscule)
à retourner à **J.S.I.** - 89-89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris - **Tél. : 43.42.18.54**

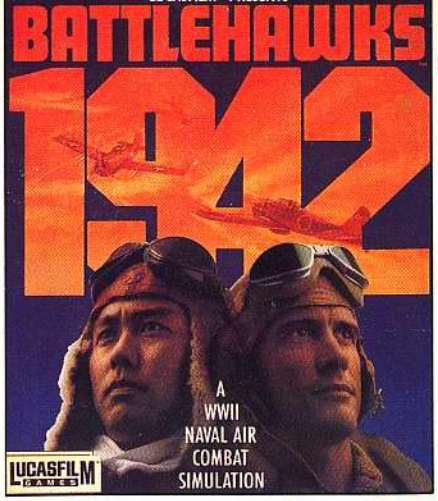
Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....
N° tél. ..... Marque de l'ordinateur .....

Je vous commande le matériel suivant : .....
.....
.....
Pour un prix de : ..... F + frais de port
(Frais de port : 20 F pour les jeux, livres et accessoires/90 F pour le matériel)

Règlement par chèque ou mandat à l'ordre de **J.S.I.**
Carte Aurore et Carte Pluriel acceptées en magasin - Chèques Micro News acceptés

ENVOI DE VOS COMMANDES DÈS RÉCEPTION

Les SOFTS du MOIS



Plus de 300 F — Entre 200 et 300 F — Entre 100 et 200 F — Moins de 100 F

Excellent — Bon — Moyen — Médiocre — Horreur absolue

FRIGHT NIGHT

Bon sang !

Comme dans *Fright Night* - le film - l'indicible est au rendez-vous. Tout est en place pour créer un climat morbide à souhait : musique angoissante composée par l'excellent David Witaeker, ambiance lourde, décors glauques et recoins mystérieux. Caché derrière le joystick que vous agrippez d'une main qui se voudrait sûre mais que le moindre bruit suspect fait trembler, vous voici prêt à incarner le rôle de votre vie : vampire. Il va s'agir de parcourir les couloirs d'une maison à la recherche de nourriture, c'est-à-dire de sang bien frais et, bien entendu, humain.

La fenêtre principale occupe, sur Amiga, la majeure partie de l'écran tandis qu'une frise située tout en bas permet, d'un simple coup d'œil, de se rendre compte de l'état de son personnage. Celui-ci est représenté dans un médaillon et le portrait se décompose au fur et à mesure de son état de fatigue, comme un Dorian Gray révisité par Lovecraft. Brrr... Meubles lourds, statuettes qu'on croirait dévouées au culte de quelque divinité d'un autre âge, portraits glorifiant le Malin sous toute ses formes, participent au malaise ambiant.

Pour mener à bien la quête d'hémoglobine, il faudra survivre pendant les douze heures suivant le coucher du soleil, chaque nuit symbolisant un niveau. Au fur et à mesure de la progression du vampire apparaîtront des adversaires de plus en plus coriaces et des salles à explorer de plus en plus nombreuses. A noter que le changement de lieu ne se fait pas par scrolling mais par simple réaffichage, fort heureusement sans accès disque.

De façon générale, les adversaires du vampire essayeront de lui lancer des objets (couteau, bible, bouteille, etc.), il lui suffira de se baisser avant de venir leur donner le baiser de la mort (très spectaculaire, jet de sang et "slurp" digitalisé à l'appui). Parfois, un simple contact avec d'autres créatures encore plus maléfiques suffira à faire dangereusement baisser les points de vie de notre hémophage. De quoi se payer une pinte de bon temps !

Disquette Microdeal pour Amiga. Bientôt disponible sur Atari ST.

C.B.

BATTLEHAWKS 1942

Mayday... Mayday...

La magie de l'informatique aidant, nous voici dans le Pacifique en 1942, aux commandes de divers avions, bien déterminés à défendre une série d'îles et d'archipels aux noms aussi évocateurs que Guadalcanal, Okinawa, ou Espirito Santos. On l'aura compris, *Battlehawks 1942* est une simulation de combats aériens mais hélas du type "plomb dans l'aile". Si le logiciel possède de nombreux atouts, l'ensemble est desservi par un graphisme qui semble sorti d'un mauvais rêve en 16 couleurs, du moins en ce qui concerne la version sur Atari ST, fort lente de surcroît.

N'insistons pas sur l'horizon que le moindre virage sur l'aile fait ressembler à l'escalier de l'Alcazar. Passons brièvement sur la routine d'affichage des objets qui se fait par agrandissement des pixels, ce qui a pour effet de transformer toute tentative d'approche par un survol de briquettes de type Lego. Parlons plutôt du graphisme de l'Amiga et des bruitages, réalistes en diable, qui donnent l'impression d'assister à un film... au ralenti ! Résultat, *Battlehawks* sur Amiga est encore plus saccadé que sur Atari.

Reste un mode d'emploi splendide et très documenté et un logiciel disposant de nombreuses options (mode entraînement, nombreuses missions, possibilité de "filmer" un vol au moyen d'une caméra). Bref, de quoi s'occuper si l'on oublie que l'on joue sur 16 bits. Mais les 16 bits ont-ils été développés pour être oubliés ?

Disquette Lucasfilm Games pour Atari ST et Amiga. Existe aussi sur PC et Compatibles.

C.B.

GAUNTLET 2

Enfin sur Amiga

Ô lecteur mystique ! toi qui fait bouillir les crapauds et plante une épingle dans une poupée à l'effigie du rédacteur en chef, tiens-toi prêt à affronter le monde étrange de *Gauntlet 2*. Pour cela, tu peux prendre la peau d'un personnage. Thor le guerrier fera de toi un redoutable ennemi. Thyna la Walkyrie te charmera par sa beauté. Merlin l'Enchanteur t'initiera aux secrets de la magie tandis que Questor l'elfe foudroiera ton adversaire de sa puissance mystique. Si tu as peur seul le soir devant ton Amiga, tu pourras demander de l'aide à quatre de tes amis. Mais n'oublie jamais que toi seul a le pouvoir de vaincre ce jeu aux graphismes honorables et aux sons digitalisés. Et puis, si tu t'ennuies quand même devant les scrollings multidirectionnels, alors prends un exemplaire du magazine "Lui" et bonne nuit...

Disquette US GOLD pour Amiga, existe sur ST, CPC et C64.

Zeus

RYGAR

Peur de rien ...

Ce guerrier de légende aux muscles gonflés et brillants c'est Rygar, le héros de la conversion du célèbre coin-op de Tecmo. N'écoutant que son seul courage, il part en guerre contre d'hideux monstres préhistoriques, en passe de dominer le monde. Armé simplement d'une lame circulaire, il court,

saute, vole parfois et tue sans hésiter. Grâce à sa grande volonté, il lui arrive de couvrir plusieurs niveaux de jeu avec une seule vie (il en possède trois). Au fil des combats, il collectionne les bonus récupérés ici ou là sur les dépouilles de ses victimes. Pour cette conversion, les monstres n'ont pas beaucoup changé, ils sont toujours nombreux et variés, leur graphisme semble très correct pour une version CPC. En revanche, le brave Rygar a perdu son côté colosse mais reste néanmoins très fort. L'animation est de bonne qualité, le scrolling pas trop saccadé et la musique audible (ce qui n'est pas toujours le cas sur cette bécane). Un bon point, donc, pour cette conversion de coin-op adaptée pour un petit prix sur CPC.

Cassette Kixx pour CPC. Existe aussi sur Spectrum et C64.

Laurence

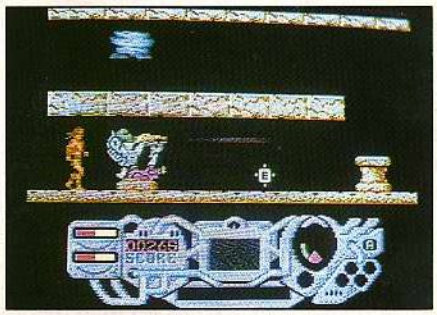
ANTIRIAD

La dernière chance

Après un cataclysme, la terre a connu plusieurs siècles de mort puis, par hasard, la vie a rejailli. Hélas, elle est à nouveau menacée par les forces du Mal et seul un vaillant individu comme vous peut prétendre y remettre de l'ordre. Ça y est, j'ai posé le décor d'un scénario on ne peut plus original... Vous avez compris, vous allez encore vous embarquer dans une lutte sans merci contre des êtres démoniaques (très laids en plus), dont vous avez (il faut hélas le reconnaître) extrêmement peu de chance de sortir vainqueur. Le principe du jeu est un peu celui d'un *Barbarian* (de Psygnosis bien sûr) car vous devez parcourir cet univers angoissant. Malheureusement, l'intérêt est bien loin de valoir ce jeu.

Il est d'abord très surprenant de ne rien voir s'afficher au compteur des scores. Une certitude s'impose alors et vous ne pouvez que conclure : "C'est tout buggé...". Erreur, avez-vous revêtu l'armure magique ? Si oui, vous auriez été ébloui par l'extraordinaire lumière du tableau d'affichage et vous auriez enfin pu commencer à progresser dans le jeu.

Ça y est, vous y êtes ? Alors sautez sur le palier à gauche au-dessus de votre tête.



Le décor a changé mais les petites bêtes sont toujours là. A vous de les tuer ou de les éviter. Au fur et à mesure de votre progression, vous allez découvrir d'autres créatures des ténèbres et de nouveaux décors. Dans l'ensemble, ce jeu d'échelles est pourvu d'un joli graphisme (colonnes grecques, sculptures antiques, etc.) mais l'animation des ennemis est plutôt tristounette. La réalisation sonore d'*Antiriad* tout à fait correcte ne suffit pas à rendre ce jeu géant.

Cassette Palace Software pour C64. Existe sur CPC.

Laurence

ZOMBI

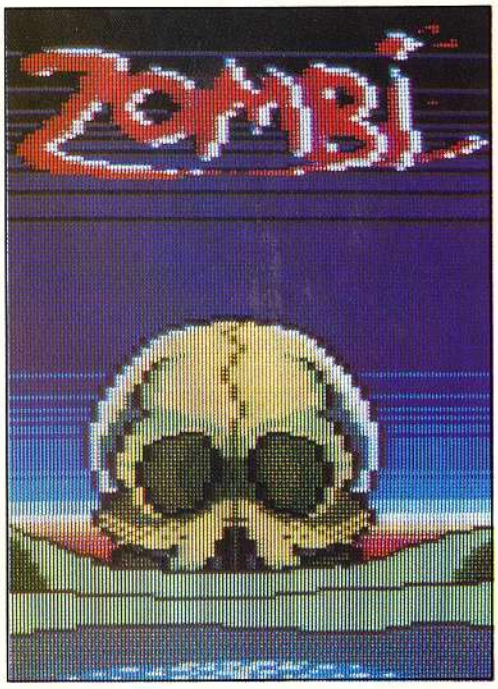
Bêtes de nuit

Nous avions fini par désespérer de le voir un jour sur ST. Le voilà enfin. Après les CPCéistes, les Ataristes vont enfin pouvoir croquer du zombi. Immondes bêtes hurlantes se nourrissant exclusivement de chair humaine (?), les zombis sont revenus à la vie. Désormais, entre vous et eux s'engage une lutte sans merci. Vous ? Oui, ou plutôt, quatre survivants. Coincés sur le toit d'un supermarché, vous devez explorer le bâtiment à la recherche de carburant pour votre hélico. Il va sans dire que le supermarché est infesté de zombis mal intentionnés, mais vous trouverez de quoi vous aider dans votre lutte à l'armurerie sise au deuxième sous-sol. Il faut aussi manger et dormir pour garder la forme. Attention ! A 22 heures, la nuit tombe et tout est plongé dans le noir : n'oubliez pas la lampe électrique. Un petit tuyau pour vous aider dans votre juste lutte : quand vous tirez sur un zombi, visez la tête, la mort sera instantanée et vous gagnerez du temps.

Voilà pour l'histoire, malheureusement mal desservie par les incessants appels-disque. Aucun mouvement, aucune action ne peuvent être faits sans que le lecteur ne se mette à tourner. Au début, c'est supportable, mais on est vite pris par une sorte de lassitude qui n'encourage pas à aller plus loin. Vous aurez aussi à souffrir du manque d'information. La documentation fournie avec le jeu est très laconique et se compose uniquement d'une BD (ou ce qui y ressemble) et de quelques instructions. Pour le reste, c'est chacun pour soi et beaucoup de zombis pour tous.

Deux disquettes UBI Soft pour Atari ST. Existe aussi pour CPC et C64.

M.K.



DRAGON QUEST

L'exode du dragon

L'homme, mal à l'aise dans son armure pourtant légère, détaille avec angoisse la lourde porte cernée de brume qui le sépare du magicien qui l'a convoqué. Quand il entend un bruit étouffé de pas hésitants, il sursaute. Angoissé, il voit la grande porte s'ouvrir et un domestique souriant lui serrer sa main moite : "Félicitations ! C'est un garçon... euh... c'est une mission !". Alors, l'homme, par un souterrain secret, entre dans le vaste château. Là, il trouve une auberge pour se restaurer, une armurerie pour acheter de bonnes armes. Il questionne aussi les passants afin d'obtenir des renseignements. Il sort du château, visite le village voisin, traverse des forêts, des plaines. A plusieurs reprises, il doit défendre chèrement sa peau et gagne quelques points d'expérience. Puis il continue son long exode...

Dragon Quest s'inscrit dans la lignée des Ultima ; il convient donc parfaitement aux adeptes de ces softs légendaires. Sa richesse, dûe à son support, lui permet une complexité assez remarquable. De plus, le graphisme honnête et le son mélodieux rachètent une animation un peu saccadée. Que peut-on reprocher d'autre à *Dragon Quest* ? Il passionnera sans doute les orfèvres patients du jeu de rôles sur micro. Hélas, celui-ci ne peut pas encore vraiment captiver le vrai rolegame player. Cette critique ne s'adresse pas qu'à *Dragon Quest*, mais elle deviendra heureusement peu à peu caduque. Les Msxiens seront tout de même très heureux de ce produit.

Mégarom Enix pour MSX 1/2

L.M.

BOMB DISPOSAL

Un acte de terrorisme !

Le jeu consiste à désamorcer des engins explosifs vus en coupe au moyen d'outils appropriés qu'il faut sélectionner. Sinon, ça explose ! Ce qui saute aux yeux, c'est le manque total d'intérêt et la nullité ahurissante du produit. Avec ses graphismes fait... à la bombe, la réalisation est encore plus tragique que le scénario ! Face à cette situation explosive, les solutions conseillées sont de déminer cette bombe logiciel en effacant la disquette ou encore de l'envoyer à quelqu'un qui ne vous a rien fait. Juste pour faire le mal gratuitement...

Une disquette Surprising Software pour ST.

J.-Y.T.

c'est Nouveau !
MEMBRES du CLUB...
vous pouvez commander
24 h sur 24
7 jours sur 7
Le répondeur : Un geste simple
Vous mentionnez Votre N° de Membre Votre Nom
Le Nom du Logiciel Disc ou Cassette
Votre Mode de Règlement.

Ne payez plus l'appel
05 05 13 00
LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

MICRO WORLD
à chaque commande

AMSTRAD NEWS

BARBARIAN II	79 F	125 F
BIOCHALLENGE	79 F	119 F
BLASTEROID	97 F	147 F
CHICAGO 90	145 F	195 F
CHUCK YEAGER'S	97 F	143 F
DOUBLE DETENTE	89 F	139 F
DOUBLE DRAGON	89 F	139 F
F 16 COMBAT PILOT	143 F	199 F
FINAL COMMAND	134 F	174 F
HADES	NC	
LE MAITRE DU TEMPS	NC	
MICROPROSE SOCCER	143 F	193 F
NIGHT HUNTER	NC	
OMEYADE	NC	
RENEGADE III	89 F	139 F
RUNNING MAN	93 F	143 F
RUN THE GAUNTLET	89 F	139 F
SAUVER YURCK	NC	
SKATEBALL	139 F	179 F
SPAIRA	NC	
TANK ATTACK	129 F	159 F
VIGILANTE	89 F	139 F
VINDICATORS	89 F	139 F

COMPILATIONS

ARCADE MUSCLE : 119 F
STREET FIGHTER + BIONIC COMMAND + ROAD BLASTERS + 1943 + SIDE ARMS

COMMAND PERFORMANCE 119 F 186 F
MERCENARY + HARDBALL+ ARMEGUEDON MAN + CHOLO + BOB SLEIGH + SHACKLED +LEVIATMAN

INCROWD 139 F 165 F
KARNOV + PREDATOR + GRYZOUR + TARGET RENEGADE + BARBARIAN + PLATOON + CRAZY CARS + COMBAT SCHOOL

GIANTS 119 F 139 F
GAUNTLET II + CALIFORNIA GAMES + OUT RUN + ROLLING THUNDER

LES DEFIS DE TAITO 139 F 194 F
TARGET RENEGADE ARKANOID 1 + ARKANOID 2 + BUBBLE BOBBLE + FLYING SHARK + SLAPFIGHT

GAME SET ET MATCH 2 109 F 149 F
MATCH DAY 2+CRICKET BASKETMASTER+SNOOKER SUPERHANGON+GOLF +CHAMPION CHIP SPRINT TRACK AND FIELD

LES FUTURISTES 147 F 197 F
BOB MORAN + SYNDROME CRAFTON ET XUNK+ CYBOR + DESPOT.DESIGN STARBOY + Z COMME ZARK DAVOR + L'HEPISS

JEUX - HIT PARADE

1943	92 F	143 F
3D GRAND PRIX	114 F	144 F
AFTERBURNER	97 F	148 F
AIRBORNE RANGER	136 F	179 F
ARCADE MUSCLE	120 F	
BLASTEROIDS	98 F	148 F
BOMBUZAL	97 F	144 F
CHUCK YEAGER	95 F	144 F
COLOSSUS CHESS 4	79 F	120 F
COMMAND PERFORMANCE	120 F	186 F
CRAZY CARS 2	125 F	159 F
DEFIS DE TAITO	139 F	194 F
DRAGON NINJA	84 F	124 F
DYNAMIC DUO	94 F	144 F
FOOTBALL MANAGER II	134 F	
GALACTIC CONQUEROR	129 F	168 F
GAME SET & MATCH 2	109 F	149 F
GARY LINEKER HOTSHOT	74 F	125 F
GIANTS	120 F	139 F
GUNSHIP	145 F	185 F
HEROES OF THE LANCE	94 F	198 F
HISTORY IN THE MAKING	179 F	245 F
HOLOCAUSTE		194 F
HUMAN KILLING MACHINE	93 F	139 F
ISS	93 F	154 F
KARATE ACES	115 F	149 F
L'ILE		187 F
LAST DUEL	93 F	
LED STORM	93 F	139 F
MANOIR DE MORTEVILLE		189 F
MOTOR MASSACRE	91 F	133 F
NIGEL MANSELL	95 F	145 F
OPERATION WOLF	79 F	129 F
PACLAND	94 F	139 F
PACMANIA	93 F	143 F
R TYPE	93 F	143 F
RAFFLES	109 F	162 F
RAMBO III	93 F	129 F
ROBOCOP	97 F	137 F
RUN THE GAUNTLET	94 F	139 F
S.D.I	98 F	
SOCCER SIMULATOR	112 F	163 F
THE DEEP	93 F	139 F
THE MUNSTERS	93 F	144 F
THUNDERBLADE	89 F	138 F
TITAN	127 F	167 F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	175 F	225 F
TRIVIAL PURSUIT NVLLE GE	189 F	249 F
WAR IN MIDDLE EARTH	93 F	148 F
WEC LE MANS	74 F	124 F

PROMO AMSTRAD

BOB MORAN OCEAN		139 F
GAUNTLET		40 F
MOTOR MASSACRE	59 F	99 F
OUT RUN		99 F
THUNDERBLADE	79 F	
WAR IN MIDDLE EARTH	99 F	139 F

ATARI NEWS

AFRICAN RAIDERS	219 F
AIREBORNE RANGER	247 F
AQUAVENTURA	225 F
ARCHIPELAGOS	249 F
B.A.T.	247 F
BATTLEHAWKS 1942	247 F
BLASTEROID	197 F
BUMPY	189 F
COSMIC PIRATES	197 F
FERRARI FORMULA ONE	243 F
FINAL COMMAND	215 F
IRON LORD (F)	215 F
JUG	213 F
KICK OFF	NC
LA LEGENDE DE DJEL (F)	219 F
LEISURE SUITE LARRY II	297 F
LE KRISTAL DE KONOS (F)	284 F
LORD OF THE RISING SUN (F)	197 F
MAY DAY SQUAD (F)	197 F
MICROPROSE SOCCER	243 F
POPULOUS	247 F
REAL GHOST BUSTERS	197 F
ROBOCOP	197 F
RUNNING MAN (F)	269 F
SKATEBALL	NC
S.T.A.G.	237 F
SUPER CARS	193 F
TEST DRIVE II	279 F
TOM & JERRY	NC
VIGILANTE	197 F
VINDICATORS (F)	197 F
VOYAGER	197 F
VROOM	197 F
WAR IN MIDDLE EARTH	247 F
WEC LE MANS	197 F

COMPILATIONS

PRECIOUS METAL 239 F
CAPTAIN BLOOD + XENON SUPER HANG ON + ARKANNOID 2

PREMIER COLLECTION 239 F
NEBULUS + NETHERWORLD + ZYNAPS + EXOLON

TRIAD 289 F
STARGLIDER + DEFENDER OF THE CROWN + BARBARIAN

HIT DISC 2 239 F
TIME BANDIT + MAJOR MOTION + TANGLE WOOD + LEATHERNECK

JEUX - HIT PARADE

1943	189 F
ADVANCED RUGBY	203 F
AFRICAN RAIDER	211 F
AFTERBURNER	219 F
BARBARIANS II	168 F
BILLARD SIMULATOR	197 F
BLASTEROIDS	197 F
CRAZY CARS 2	247 F
CUSTODIAN	198 F
CYBERMIND	192 F
DOUBLE DRAGON	179 F
DRAGON SCAPE	213 F
DUNGEON MASTER	235 F
EXPLORA II	307 F
F 16 COMBAT PILOT	214 F
FALCON	289 F
FOFT ST	227 F
FOOTBALL MANAGER II	182 F
GUNSHIP	229 F
HIT DISCS II	243 F
HUMAN KILLING MACHINE	139 F
INTERNATIONAL KARATE +	183 F
INTERNATIONAL SOCCER	169 F
ISS	221 F
KINGS QUEST IV	317 F
LAST DUEL	139 F
LED STORM	186 F
LEISURE SUIT LARRY II	317 F
LOMBARD RALLY	242 F
LUDICRUS	235 F
MANOIR MORTEVILLE	173 F
MEURTRES A VENISE	240 F
NIGHT HUNTER	259 F
ORBITOR	259 F
PACMANIA	192 F
PRISON	194 F
PUFFY'S SAGA	224 F
PURPLE SATURN DAY	225 F
RAFFLES	240 F
RAMBO III	184 F
REAL GHOSTBUSTERS	195 F
REALM OF TROLLS	230 F
RING SIDE	259 F
ROAD BLASTERS	129 F
SPEEDBALL	242 F
STEVE DAVIS WORLD SNOOKER	213 F
THE DEEP	184 F
TIMES OF LORE	280 F
TITAN	247 F
TRIVIAL PURSUIT NVLLE GE	279 F
WAR IN MIDDLE EARTH	371 F
ZAC MC KRACKEN	230 F
ZANY GOLF	234 F
ZOMBI	240 F

PROMO ATARI ST

FOFT	199 F
HELL BENT	159 F
MOTOR MASSACRE	169 F
NO EXCUSES	159 F
OPERATION NEPTUNE	199 F
ROY OF THE ROVERS	179 F
THE GAMES WINTER EDITION	159 F
THE MUNSTERS	159 F
WAR IN MIDDLE EARTH	149 F

AMIGA NEWS

AQUAVENTURA	233 F
ARCHIPELAGOS	247 F
BATTLEHAWKS 1942	247 F
BATMAN	243 F
CASH MAN	238 F
COSMIC PIRATES	193 F
DOUBI DETENTE	247 F
FLYING SHARK	197 F
GUNSHIP	NC
JUG	213 F
LE KRISTAL DE KONOS	NC
LORD OF THE RISING SUN	NC
MAYDAY SQUAD	197 F
MICROPROSE SOCER	243 F
NIGHT HUNTER	NC
OTHELO KILLER	NC
POPULOUS	247 F
PUFFY'S SAGA	NC
RAMPAGE	259 F
REAL GHOSTBUSTERS	247 F
RUNNING MAN	259 F
SKATEBALL	NC
SUPERCARS	197 F
TEST DRIVE II	279 F
TOM & JERRY	NC
VIGILANTE	197 F
VINDICATORS	197 F
VOYAGER	197 F
WAR IN MIDDLE EARTH	247 F
WEC LE MANS	197 F

COMPILATIONS

PRECIOUS METAL 239 F
CAPTAIN BLOOD + XENON
SUPER HANG ON + ARKANNOID 2

PREMIER COLLECTION 239 F
NEBULUS + NETHERWORLD + ZYNAPS + EXOLON

TRIAD 289 F
STARGLIDER + DEFENDER OF THE CROWN + BARBARIAN

HIT DISC 2 239 F
TIME BANDIT + MAJOR MOTION + TANGLE WOOD + LEATHERNECK

JEUX - HIT PARADE

AFTERBURNER	259 F
BAAL	184 F
BALLISTIX	190 F
BATTLE CHESS	243 F
BLASTEROIDS	259 F
CRAZY CARS 2	216 F
CUSTODIAN	168 F
CYBERNOID	203 F
DENARIS	186 F
DRAGON'S LAIR	399 F
FALCON	295 F
HEROES OF THE LANCE	224 F
HYBRIS	245 F
PACMANIA	193 F
RAIDERS	213 F
RING SIDE	259 F
ROCKET RANGER	277 F
SPEEDBALL	253 F
SUPER HANG ON	239 F
SWORD OF SODAN	336 F
TEENAGE QUEEN	248 F
TITAN	245 F
TV SPORTS	317 F
ZAC MC KRACKEN	230 F

PROMO AMIGA

ARTURA	149 F
CAPTAIN BLOOD	199 F
HELL BENT	159 F
MOTOR MASSACRE	149 F
MUNSTERS	159 F
NO EXCUSES	159 F
TEENAGE QUEEN	199 F
THE GAME SUMMER EDITION	159 F
WAR IN MIDDLE EARTH	189 F

PROMO JOYSTICKS

COMPETITION PRO	119 F
CRYSTAL (GARANTIE 2 ANS)	159 F
ECONOMY	45 F
QUICK SHOT TURBO	89 F
KONIX	110 F
NAVIGATOR	129 F

PERIPHERIQUES

BOITES DE RANGEMENT	
40 DK 3" OU 3"1/2	69 F
80 DK	89 F
50 DK 5"1/4	69 F
100 DK	89 F
DISQUETTES VIERGES	
BOITE DE 10 DK 3"1/2	109 F
5"1/4	95 F
5 DK 3"	95 F
HOUSSES ECRAN + CLAVIER SUR TOUTES MACHINES	125 F

BON DE COMMANDE *(libellé en lettres majuscules)* à retourner à :

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
EXPORT DOM - TOM - Envoi recommandé par avion		+ 50 francs			
		Frais de Port et Emballage			+ 15 francs
		C.R.			
		TOTAL			

Payer par Carte Bleue

Date d'expiration ...../..... Signature,

carte bleue CB

EXPORT : Paiement par Mandat International UNIQUEMENT.

LES LOGICIELS 4 ETOILES
STARSOFT
B.P. 20
94141 ALFORTVILLE CEDEX
Tél. 43 96 57 83 - 43 96 57 84

N° Client (si connu) .....
NOM .....
Prénom .....
Date de naissance .....
Adresse .....
Ville .....
Code postal ..... Tél. .....

MODE DE REGLEMENT

O Chèque O Mandat-Poste
Contre-Remboursement + 20 francs

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

SPACEBALL

Le tournoi fou...

Deux joysticks, sept copains : c'est tout ce qu'il faut pour prendre son pied avec *Spaceball*, un logiciel difficile à cataloguer : casse-briques, flipper, sport individuel, tennis ? *Spaceball* est à la fois tous ces types de jeux sans être vraiment l'un ou l'autre. Le but est d'envoyer une capsule cosmos (plus couramment appelée balle...) dans l'aire galactique voisine (le camp adverse si vous préférez). Cette opération, certes délicate, s'effectue par l'intermédiaire d'un bumper-jet que vous pilotez (une raquette, quoi...). Derrière lui se trouvent des astrogrilles composées de deux rangées de briques (d'où la ressemblance avec *Arkanoïd* et autres). Au centre, sur

le cours, circulent des objets bizarroïdes répondant à l'appellation de para-planeurs spatiaux. Leur fonction est simple : détourner la trajectoire de la capsule et délivrer à l'un ou l'autre des joueurs un bonus (ou malus). Le jeu ne se déroule que sur un seul tableau, c'est pourquoi la version à un seul joueur est absolument rengaine. En revanche, le tournoi à huit joueurs (maxi) est d'un

chouette intérêt car il occasionne des parties acharnées. L'animation sonore est vraiment excellente, les graphismes, malgré la présence d'un tableau unique, sont bons (sans être géniaux), les déplacements bien réalisés répondent correctement aux commandes par joystick. En bref, retenez que c'est à plusieurs joueurs que ce soft est intéressant, sinon au bout de dix minutes il aura cessé de plaire aux solitaires à cause de son unique écran.

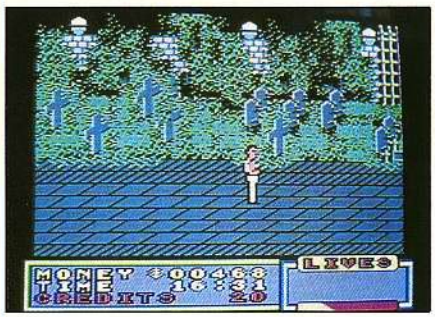
Disquette Rainbow Arts pour C64. Disponible également sur ST et Amiga.

Laurence

STREET WARRIORS

Pas féroce

Lorsque l'on possède une bécane comme le C64, on a l'habitude de jouer avec des logiciels de combats martiaux et on est en droit d'en attendre quelque chose d'assez violent. Hélas, quand on a chargé *Street Warriors*, on est forcément déçu : c'est lent, pas joli, pas passionnant. Non, vraiment ce soft n'est pas à la hauteur des capacités de la machine ! Tenez, il est nettement moins beau et l'animation est quatre



fois moins réussie que *Dragon Ninja* sur CPC, par exemple. Le décor de fond pourrait encore passer si l'action était intense, mais ça n'est pas le cas.

Votre personnage déambule comme un pantin, pas tellement plus balaise dans l'art de combattre qu'un gamin de trois ans. Quant à ses adversaires, ils sont aussi dégourdis que des petits soldats de plomb. Décevant tant sur le plan de la technique de combat que de la rapidité de l'action, *Street Warriors* n'est même pas capable de relever sa note grâce à sa beauté... Même s'il y a plus mauvais, sachez faire des économies pour pouvoir vous offrir une vraie simulation d'arts martiaux et ne gaspillez pas votre pèse pour cette pâle imitation.

Cassette Daisysoft pour C64.

Laurence

LED STORM

A fond la caisse !

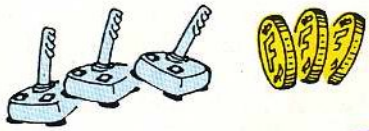
Layer Enhanced Destruction, telle est la signification de ces trois lettres des plus mystérieuses. Pour les non-anglophones, dans le langage de l'arcade, cela veut dire "poussez-vous c'est moi que v'là". Comme son nom ne l'indique pas, ce jeu est une course de voiture. Au volant de votre bolide vous devez rallier des "check-point" qui vous permettront d'accéder aux niveaux supérieurs. Au programme des réjouissances, vous aurez droit à des camions

pas très amicaux, des rochers qui le sont encore moins, des trous dans la route... Les graphismes sont corrects, mais auraient pu être plus riches de détails. L'écran est séparé en deux : à gauche la représentation de la voiture dans les paysages selon un scrolling vertical, à droite un écran de contrôle (cf. photo). Bref, un jeu qui regroupe tous les atouts classiques. Dommage que des écrans de bonus ne soient pas au menu. Cela aurait sauvé le jeu d'une certaine monotonie. Heureusement, la musique est superbe (sur Amiga) et les sons échantillonnés qui la composent vraiment purs...

Disquette US Gold pour Amiga, existe pour ST, CPC et C64.

El Driver

CALIFORNIA GAMES



Soleil et jolies filles

Décidément Epyx persiste et signe. Voilà qu'ils nous ont concocté une autre simulation sportive, mais cette fois un peu spéciale. Fini les sauts à skis et autres courses, on passe aux plages du Pacifique avec tout ce que cela comporte de belles filles et de rayons de soleil qui vous brûlent la peau comme un barbecue à une grillade.
Plus la peine de présenter le principe général du jeu qui n'est ni plus ni moins le même que ses aînés de la série des Games (Winter Games, Summer Games I et II, World Games, etc...). Il y a six épreuves bien sympathiques. Le Skateboard vous permettra des figures sur une piste hollywoodienne. Le Footbag quant à lui, mettra en jeu vos talents de jongleur avec un petit objet qui devra rester le plus longtemps en l'air et ce par n'importe quels moyens. Assez difficile, mais amusant vu le nombre de coup à votre disposition.
Je dois avouer que j'ai un faible pour l'épreuve de Surf. Vous devez tenir le plus longtemps possible sur votre planche tout en effectuant le plus de figures possible sans vous faire attraper par la vague.
De plus vous pourrez enfiler vos rollers pour parcourir les trottoirs le long d'une plage. Mais attention aux objets qui jonchent le sol ou sinon il faudra tenir à portée de mains les pansements et autres bombes désinfectantes.
Vous êtes un surdoué du vélo-cross, alors l'épreuve de BMX est faite pour vous... Votre hobby c'est le frisbee, pas de problème si vous lancer bien, autrement votre partenaire aura du mal à rattraper l'engin.
Bref un jeu qui tient la route. Les graphismes colorés et soignés, ainsi qu'une animation sans reproche donne à ce soft un confort de jeu très appréciable. La musique rajoute la touche finale qui vous emportera sous le soleil.
Un seul regret quand même, le temps qui s'écoule lors du chargement des différentes épreuves. Un défaut heureusement contrebalancé par le reste du jeu fort bien construit.
Un bon achat en perspective pour les fanas de ce type de jeu.

Disquette EPYX pour Amiga, version ST à venir.

Le Surfeur fou

SORCERER LORD

De guerre lasse

C'est pas sorcier, ni magique. Voilà un jeu bizarre, plutôt type wargame, mais dont l'action a lieu dans le monde des donjons. On y ressent rapidement une curieuse impression : celle de ne pas avoir tout compris, d'être passé à côté de quelque chose, ou alors d'avoir à faire à un jeu vraiment pauvre. En gros, y a le vilain, pas vous, l'autre, et un bon, pas l'autre, vous. Lui a décidé de bouffer le monde, et vous, vous aimeriez bien avoir la paix. Lui est joué par l'ordinateur qui règle aussi les combats, invoque des démons pour se mêler à la bagarre. Vous, vous essayez de comprendre comment, en ne pouvant que déplacer vos armées, vous pourriez bien gagner à un contre dix. Les graphismes des "cartes" représentant le pays vu de haut sont jolis, mais le passage d'une portion de terrain à une autre donne l'impression d'une discontinuité dudit terrain. Pareillement, la carte générale des nations est bien difficile à rapprocher de celle, en papier vieilli, livré avec le soft.
Autre point assez contestable, les alliances se font sans aucune intervention de votre part : une vague d'armée arrive sur vous, et pas vraiment de moyens de l'arrêter ! Pour en finir, le système de commande au clavier est déplorable (pavé numérique ou rien). En fait, le seul effort réel provient des bruitages digitalisés, très sympa pendant 30 secondes.

Ensuite, les oreilles commencent à bourdonner et l'on s'aperçoit de plus que le jeu s'en trouve ralenti. Bref, les purs et durs du wargame trouveront Sorcerer Lord trop sophistiqué tandis que le joueur "classique" continuera à détester les wargames. A moins que vous vous trouviez juste entre ces deux extrêmités, je crains fort que Sorcerer Lord ne vous déçoive.

Disquette PSS pour Atari ST. Existe aussi sur Apple 2, Amstrad CPC et PC/Compatibles.

Eric Legris

THE GAMES : WINTER EDITION

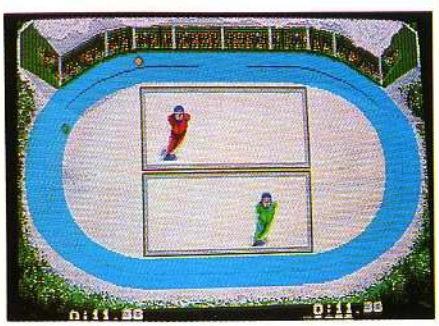
Bonjour la glisse !

Les médias n'ont plus qu'une seule date en tête : 1992. Tout cela parce qu'il paraît que l'ont va devenir Européens...

P'têt ben mais, nous autres Savoyards, si on prépare cette année avec tant de courage et de passion, ce n'est pas pour aller vendre la cancoyotte aux Pays-Bas, ni la fondue chez les Grecs... Y'a plus important, ça oui ! C'est sur nous que toutes les caméras du monde seront tournées lorsque la flamme olympique jaillira des ténèbres ! En attendant ce bel instant, il nous faut répéter sans cesse pour offrir aux amoureux de la glisse le plus merveilleux souvenir de leur vie. Mais avec un hiver comme celui-ci, pas évident de s'entraîner pour le super G ou pour le saut à ski... Heureusement, pour pallier ce manque, nous avons entre les mains l'outil le plus précieux : *Winter Games*.

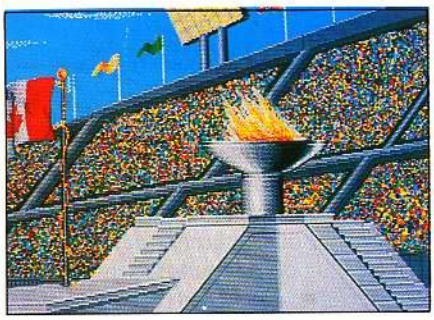
Pour être géant, c'est géant... Sept épreuves au programme : saut à ski (gaffe aux gamelles), luge (qui a dit que c'était un jeu d'enfant ?), patinage artistique, patinage de vitesse, slalom, descente, ski de fond. Dix-sept pays engagés, possibilité de s'entraîner aux différentes épreuves selon son rythme propre, bref tout ce qui fait d'un soft de simulation sportive un grand jeu.

De la réalisation graphique qui est vraiment très jolie à l'animation avec décor qui scrolle super bien dans l'épreuve de descente, aux bruits vraiment très réalistes (saut et patinage de vitesse surtout), nul souci à se faire pour l'avenir de ce soft absolument passionnant. Jamais on n'atteindra la perfection sportive, c'est pourquoi ce jeu ne lasse pas aussi rapidement qu'un soft limité. Affûtez vos joysticks, faites attention à ne pas déchausser vos baskets, faites gaffe aux coups de soleil et bonne chance...



Disquette Epyx pour Atari ST. Egalement disponible sur C64, MSX, Spectrum, CPC, PC et Compatibles, Apple II et Amiga.

Laurence



BLACKBEARD

Barbe Noire, Barbe Rousse sont dans un bateau...

Vous connaissez la suite ? Le premier pousse l'autre dans l'eau pour retrouver la carte du trésor, cachée quelque part dans l'un des nombreux coffres dispersés ici ou là à bord du galion. Ce *budget* de Kixx propose au joueur d'arpenter le pont et les cales du navire corsaire afin d'y découvrir cette carte. Hélas, les membres de l'équipage se sont mutinés et obéissent désormais aux ordres du terrible Barbe-Rousse (non, pas Fred...).

Le but du jeu consiste en une exploration de tous les lieux et une lutte armée contre un équipage. L'écran se partage en deux, verticalement : à gauche l'aire de jeu en vue aérienne, à droite une série de fenêtres contenant les réserves de munitions, l'arme en possession à un certain moment (les armes sont récoltées dans des coins du navire) et enfin une tête de mort qui indique l'état du joueur. L'ensemble est lent, peu animé, très coloré mais vite lassant : rien de plus qu'un *budget*...

Cassette Kixx pour CPC. Aussi sur Spectrum et MSX.

Laurence

DAILY DOUBLE

Il n'a pas la cote !

Le monde des courses est pourri ! C'est sous ce seul angle que *Daily Racing* tient son pari en simulant parfaitement un programme pourri ! Le jeu consiste à flamber en 10 courses un pécule alloué par la banque locale. Précisons qu'on ne trouvera ni tiercé, ni quarté au rang des nombreuses combinaisons anglo-saxonnes proposées. Correctement réalisée, la prise des paris est surtout ennuyeuse mais il ne faut pas s'en formaliser, bien au contraire ! Le joueur est ainsi aguerri à l'horreur qui va suivre : la course elle-même...

Au préalable, il faut savoir que la distance varie de 3 à 8 furlongs et qu'elle est courue en temps réel, soit une quinzaine de secondes par furlong. Comme chacun sait, un furlong vaut 201 mètres. Ce n'est pas par hasard si l'homme qui a vu l'homme qui vient d'encaisser 8 furlongs fait une tête à cailler le lait frais !

Tout ce temps perdu - bien réel, hélas ! lui - a permis de constater l'agressive nullité de la réalisation. Une masse grouillante et protéiforme, représentant les fringants coursiers, trépigne à gauche de l'écran tandis que le décor va à sa rencontre par saccades. L'illusion de mouvement est d'autant plus ratée que les nuages restent immobiles et ignorent la notion élémentaire de point de vue. Tout ceci est longuement rythmé par un bruit de sabot bien monotone, qui décuple - au moins - l'ennui du joueur. Pour finir, il faut mentionner l'existence de petits bugs qui décorent le produit comme des mouches animent le crottin ! Trot, c'est trot !!!

Disquette Artworx Software pour ST.

J.-Y.T.

POPULOUS™

by BULLFROG

ELECTRONIC ARTS®

Bientôt disponible sur : Atari ST et Amiga

DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

Distribué par

UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

SUPER RUNNER

Le sport, c'est la santé

Que les adeptes des sports violents et des galopades effrénées se réjouissent, une nouvelle discipline vient de naître !

Dans la fraîcheur humide du matin, deux coureurs casqués et vêtus de cuir s'échauffent avec souplesse. Alors que vous en dirigez un, le rouge, le bleu sera contrôlé par le MSX 2 ou par un joueur humain. Ils ont tous deux le même but : parvenir à l'arrivée du parcours choisi, le ballon dans les bras. C'est là que les difficultés commençent : tout d'abord le

ballon, par sa forme ovoïde, a une certaine tendance à glisser. Les joueurs peuvent s'envoyer de terribles coups de pieds pour conquérir la balle. En outre, les parcours sont jonchés de pièges, peaux de banane et autres bombes, ainsi qu'un troisième larron qui vole le ballon. Heureusement, les joueurs peuvent effectuer des sauts impressionnants, mais gare alors au niveau d'énergie !

Nous sommes en présence d'un soft original, qui permet de repartir de n'importe

quel niveau grâce à des mots de passe. Les graphismes assez étranges sont en tout cas réussis ; le son accompagne parfaitement le rythme déchaîné de la course et l'animation n'est pas en reste. Pourtant, il manque quelque chose à ce programme, une étincelle de folie, un grain de génie, bref, ce petit rien qui distingue les bons softs des moyens. Peut-être est-ce dû à la difficulté incroyable de certains parcours. Quoi qu'il en soit, on ne peut nier l'intérêt de ce jeu qui vous procurera du plaisir.

Mégarom Ponyca pour MSX 2

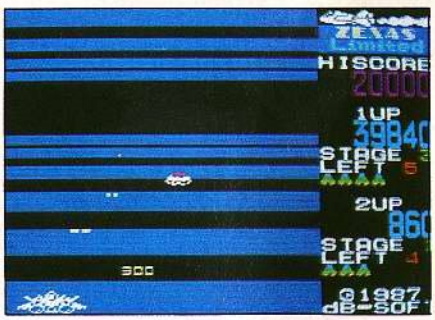
L.M.

ZEXAS

La beauté de l'espace sur MSX

Dans la vase glauque et visqueuse des jeux de tir, *Zexas* est une étincelle de bonheur lumineux, tant il possède de qualités. Il est basé sur le principe d'*After Burner*, avec une bonne 3D qu'il sait parfaitement exploiter ou presque.

Tout d'abord, la présentation est celle d'une véritable borne d'arcade, car ce soft est l'adaptation d'un jeu qui fit fureur dans les bonnes salles de jeux il y a quelques temps. Dès lors, il ne faut plus s'étonner de sa qualité. L'envol du vaisseau contrôlé par le joueur sur la station spatiale est déjà très réussi et augure favorablement de la suite. Sur un fond



pour l'instant étoilé et animé, votre vaisseau évolue patiemment, soudain la première vague d'ennemis arrive...

N. Yashima, vous connaissez ? Il s'agit du charmant bonze qui a commis le son. Faites gaffe, les gars, ce mec est un allumé de première, on ne compte plus les cases qu'il a en moins, il est complètement à la masse ! Comment concevoir un tel assemblage de cris et de bruitages extra-terrestres dans les trois voies du MSX sans avoir recours à la magie noire ? Chaque vague d'aliens possède ses propres cris, et je connais bien des voisins qui en sont restés sur les genoux...

Avec un son pareil, le graphisme n'a plus besoin d'être génial. Pourtant, il est bien vu. Mais l'animation, mes amis, quel chef-d'oeuvre de rapidité, de souplesse et de précision ! Les aliens tournent sur eux-mêmes presque comme sur Amiga, c'est dire... De plus, aux stages 3 et 5, le vaisseau quitte l'espace pour entrer dans une sorte de tunnel magnétique et irrégulier. Le joueur doit toujours corriger sa trajectoire, sans oublier de ne pas se crasher dans les aliens ! N'oublions pas non plus, à la fin des stages pairs, les vaisseaux amiraux à buter ni les bonus d'armes...

Zexas est un grand soft, du premier au dernier bit. Les parties sont terriblement stressantes, par le bruitage et l'animation. Pourtant le désir du joueur d'aller toujours plus loin s'avère payant, et la fin du jeu réserve encore bien des surprises ! Seule ombre au tableau : c'est un jeu de tir, qui se passe d'un scénario comme une Gitane d'un filtre. Heureusement, il est capable d'intéresser les plus réticents. En outre, le MSX 1 est bien exploité : écrions-nous, tous ensemble : MSX, c'est pas du pipix !

Cartouche Db-Soft pour MSX1/2

L.M.

SLIP STREAM

3D, oui mêêê !!!

La 3D en face pleine est assez difficile à mettre en place sur un écran sans que la fluidité du scrolling en soit affectée. Ce n'est pas en voyant le graphisme et le scrolling de *Slip Stream* que je vais changer d'avis. Le scénario ne m'aidant pas beaucoup, cela me fend le cœur de dire que je me suis ennuyé lors de cette quête du Power Cristal. Enfin (soupir), j'ai toujours les *Slide Shows X* pour me remonter le moral.

Disquette Microdeal pour Amiga.

Tony

TOP SECRET

Salut à tous ! Je ne vais pas vous retenir longtemps, j'ai des solutions sur le feu. Et puis, je suis trop occupé à lire votre courrier. C'est vrai que depuis quelque temps, je n'arrive même plus à compter les lettres que je reçois. C'est parfait, continuez comme ça. Je vais y laisser ma santé, mais j'adore ça. Comme d'habitude, les heureux veinards dont nous publions les astuces se voient offrir un jeu par un éditeur différent tous les mois. N'oublions pas enfin que nous n'acceptons que des solutions sur des jeux récents, quelques mois au plus. Et puis, évidemment, nous ne voulons que des trucs originaux ! Evitez de recopier une solution sur un autre journal : d'abord, elles datent de l'an 40, ensuite on ne les passera pas. Sur votre envoi, précisez obligatoirement la machine sur laquelle le Top Secret fonctionne, la machine sur laquelle vous voulez un jeu si vous gagnez et ajoutez la phrase suivante "*je certifie être l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger*".

Zythoun

Ce mois-ci, c'est US GOLD qui s'associe à Micro News pour offrir des jeux aux gagnants.

AMIGA

GREAT GIANA SISTERS
Rainbow Arts

Cette astuce permet de passer du tableau n° 8 au n° 11. Giana doit être punk afin de pouvoir casser les briques. A peu près à la fin du tableau 8, juste avant d'affronter l'araignée qui bloque la sortie vers le tableau 9, se trouve un couloir avec au-dessus une salle contenant des diamants. Pour entrer dans cette salle, il faut que Giana se mette sous la 2ème brique et saute pour la casser. Ceci fait, elle entre dans la pièce et se met sur la première brique qui, elle, n'est pas cassée et ensuite il ne lui reste plus qu'à sauter pour toucher le carré qui représente l'accès au tableau n° 11.

SWORD OF SODAN
Discovery Software

Au level 8, lorsque vous arrivez au ver, vous ne pouvez pas le battre à l'épée, alors approchez-vous tout près et lorsque sa tête arrive en haut, avancez et sautez. Ramassez la potion et vous serez sur un oiseau. Reculez jusqu'à ce que le bec de l'oiseau soit à hauteur du ver : il le mangera petit à petit. Après l'avoir "bouffé", l'oiseau aura assez de force pour sauter. Si vous avancez pendant quelques secondes, vous serez emprisonné entre deux murs et l'eau montera, poussez le joystick vers l'avant : l'oiseau sautera toujours et ne vous noiera pas. Ensuite, lorsque vous avancerez il y aura des éclairs de feu, pour les détruire il suffit de donner des coups d'épée dessus.

Au level 6, à la fin il y a une grosse tête de monstre qui tient un diamant dans sa gueule. Mettez-vous devant à environ 3 cm de lui, baissez-vous et donnez des coups d'épée sur le diamant : un passage secret s'ouvrira.

Au level 9, pour vaincre le magicien, utilisez un "shield".

Au level 10, si vous avez tué le magicien du level 9 assez rapidement, vous aurez encore votre "shield" ce qui vous permettra de vaincre, le plus rapidement possible, la grosse créature. Tout de suite après l'avoir battue, poussez le joystick vers la droite ce qui vous permettra d'aller le plus vite possible. Si vous avez de la chance, vous ne rencontrerez pas de seconde créature et vous arriverez au combat final contre le sorcier.

Assurez-vous d'avoir 2 "shields" et 2 "zappers". Pour atteindre le sorcier en le blessant, sautez par-dessus le missile qu'il tirera et frappez-le un peu, reculez, sautez encore par-dessus le missile et frappez-le encore, ect... Recommencez jusqu'à ce que le sorcier se mette à tirer des missiles comme un déchainé. Utilisez un "shield" et les 2 "zappers", sautez par-dessus les missiles et frappez-le, au bout de quelques secondes vous finirez par le tuer.

Dans le tableau des scores (High score), tapez "YODA" ou "CONJURER" et la prochaine partie aura des vies infinies !!!

INTERCEPTOR - Electronic Arts

Pour se qualifier, il faut réussir à atterrir. Voici un bon plan : lorsque vous décollez du porte-avion, tirez le manche vers vous jusqu'à ce que vous soyez sur le dos et que vous passiez au-dessus du bateau. Montez jusqu'à au moins 15 000 pieds puis tirez encore le manche vers vous jusqu'à ce que vous ayez ce foutu bateau devant vous. Vous n'avez plus qu'à contrôler votre vitesse pour mieux atterrir. Conseil pour la mission 2 : suivez l'avion du président et détruisez les avions après. Conseil pour la mission 3 : détruisez tout le monde et la mission sera réussie.

BIONIC COMMANDO - GO !

Chargez l'Amiga Basic et tapez le listing. Sauvegardez-le ensuite pour utilisation future. Tapez RUN puis, quand le programme s'arrête, faites un reset (Ctrl + Amiga + Amiga) et le jeu modifié se chargera. Attention, cette modification du programme est définitive. Ne venez pas vous plaindre après, je vous aurai prévenu.

LISTING

```
10 PRINT "mettez votre Disk en DFO"
15 PRINT "et appuyez sur une touche"
20 MN=21
25 Print "Micro News is the Best,
oh yeah !"
30 WHILE A$ = ""
40 A$ = INKEY$
50 WEND
70 OPEN "R", #1, "dF0 : bionic", 1
80 FIELD #1, 1 AS t$
90 PRINT "nombre de vies (1-128)"
100 INPUT N
110 IF N<1 OR N>128 THEN 100
120 LSET t$ = CHR$(N)
130 PUT # 1,620
140 CLOSE # 1
150 PRINT "OK"
160 END
```

■

ATARI-ST COMPILATIONS

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+SUPERHANG ON+XENON
+ARKANOID 2
PREMIER COLLECTION 249F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+ZYNAPS+EXOLON
FORCES MAGIQUES 249F
+LA PANTHERE ROSE
+WESTERN GAMES+CLEVER
AND SMART+VAMPIRE EMPIRE
OCEAN 5 STARS 245F
+ENDURO RACER+CRAZY CARS
+BARBARIAN+RAMP.+WIZZBALL
ACTION ST 195F
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+DEFLEKTOR+NORTHSTAR
+3D GALAX+TRAILBLAIZER
ARCADE FORCE 295F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES
+GAUNTLET+METROCROSS
TRIAD 295F
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER
+DEFENDER OF THE CROWN
MEGA PACK 245F
+WINTER OLYMPIAD 88 +FROSBYTE
+MOUSETRAP+PLUTOS+SUICIDE
MISSION+SECONDS OUT
SIMULATION 16 249F
+SUPER SKI +GRAND PRIX 500
+IRON TRACKERS

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER **

BATTLEHAWKS 1942	249F
BUTCHER HILL	199F
CASTTLE WARRIOR	199F
DOUBLE DETENTE	199F
DRAGON NINJA	199F
FORGOTTEN WORLDS	199F
OUT RUN EUROPA	149F
POPULOUS	249F
RENEGADE	195F
RENEGADE 3	199F
THE GAMES SUMMER	199F
VIGILANTE	199F

AUTRES NOUVEAUTES **

AAARGH	185F
AFRICAN RAIDERS	220F
AIRBORNE RANGER	249F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARCHIPELAGOS	249F
ARMALYTE	199F
AQUAVENTURA	225F
ASTAROTH	**185F**
BAT	249F
BATTLETECH	**199F**
BLAZZING BARRELS	195F
BLOOD MONEY	**245F**
CALIFORNIA GAMES	**195F**
CHAOS STRIKES BACK	185F
(SUITE DUNGEON MASTER)	
CHICAGO 30"S	**199F**
CYBERNOID 2	**199F**
DAMOCLES	249F
DARIUS	199F
DARK FUSION	**199F**
DREAMLAND	249F
DUEL	225F
DUNGEON MASTER EDIT.	**95F**
DYTER 07	199F
FERRARI FORMULA ONE	245F
FINAL COMMAND	215F
FRIGHT NIGHT	195F
FRONTIER	249F
FUSION	265F
GARY LINEK.HOT SHOT	**195F**
GARY L. SUPER SKILLS	185F
GHOST AND GOBBLINS	195F
GOLD RUSH	**249F**
GRAFFITI MAN	195F
GUARDIANS MOONS	195F
GUERILLA WARS	**185F**
HELL BENT	195F
HELL FIRE	195F
HERCULE	185F
HYBRIS	245F
I.O.U.	245F
INSIDE OUTING	199F
KING OF CHICAGO	249F
KULT	275F
LA LEGEND DE DJEL	220F
LORDS OF RISING SUN	199F
MANHUNTER	249F
MECHANIC WARRIORS	249F
MICROPROSE SOCCER	245F
MILLEMIUM 2,2	199F
NECRON	249F
NIL DIEU VIVANT	299F
NORTH AND SOUTH	245F
OUT RUN US SPEC. EDIT.	199F
PAPER BOY	185F

NOUVEAUTÉS (suite)

PARANOIA COMPLEX	199F
PIRATES	225F
POOL OF RADIANCE	249F
POLICE QUEST 2	249F
RAFFLES	**249F**
ROBOCOP	**199F**
ROCKET RANGER	**275F**
RUNNING MAN	**249F**
SARCOPHASER	149F
SAVAGE	199F
SHOOT'EM UP CONST. KIT	225F
SKYFOX 2	245F
SPACE HARRIER 2	185F
STARBLAST	199F
STARBALL	195F
STORMTROOPER	199F
TERRIFIC LAND	195F
THE KRISTAL	**285F**
THE LAST NINJA 2	185F
THEXDER	245F
THE PRESIDENT IS MIS.	245F
THE THREE STOOGES	295F
TINTIN SUR LA LUNE	245F
TIME SCANNER	199F
TT RACER	245F
TYPHOON	195F
ULTIMATE GOLF	195F
ULTIMA V	235F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
VINDICATORS	199F
VROOM	199F
WANDERER	185F
WEC LE MANS	**199F**
WEIRD DREAMS	235F

HIT PARADE

A 320	195F
BARBARIAN 2	185F
BIOCHALLENGE	195F
BATMAN	195F
BLASTEROIDS	199F
COSMIC PIRATES	199F
CRAZY CARS 2	249F
DOUBLE DRAGON	195F
EXPLORA 2	349F
FALCON	235F
F. O. F. T.	285F
F 16 COMBAT PILOT	235F
HUMAN KILLING MACH.	149F
KARATEKA	195F
LAST DUEL	149F
LED STORM	199F
OPERATION WOLF	195F
RUN THE GAUNTLET:	
LA COURSE INFERNALE	199F
TARGHAN	245F
THE DEEP	199F
VOYAGER	199F

944 TURBO CUP	195F
AFTER BURNER	249F
ARTURA	185F
BAAL	195F
BALLISTIX	195F
BILLIARD SIMULATOR	199F
BISMARCK	235F
BUMPY	195F
CARRIER COMMAND	235F
COLOSSUSCHESS	235F
CODE ROUTE	245F
CUSTODIAN	199F
DALEY'S THOMPSON'S	
OLYMPIQUE CHAL.	185F
DAME GRAND MAITRE	499F
DRAGONSCAPE	195F
DREAMZONE	249F
DUNGEON MASTER	245F
ELITE	225F
EMMANUELLE	220F
FLYING SHARK	199F
FOOTBALL MANAGER 2	185F
GALDREGON'S DOMAIN	195F
G.I.G.N OPER.JUPITER	245F
GUNSHIP	245F
HOT BALL	225F
I LUDICRUS	195F
INCREDIBLE SHRINK. SP.	249F
INTERNAT.RUGBY SIM.	199F
INTERNAT.KARATE +	185F
JUG	199F
LA QUETE DE L'OISEAU	245F
LEISURE SUITE LARRY 2	299F
LES PORTES DU TEMPS	345F
LOMBARD RAC RALLY	195F
MEURTRES A VENISE	245F
PAC LAND	185F
PAC MANIA	195F
RAMBO 3	185F
REAL GHOSTBUSTERS	199F
ROADBLASTERS	185F
R TYPE	235F
SCRABBLE	225F
SKWEEK	195F
SPEEDBALL	245F
TEENAGE QUEEN	245F
THE GAMES WINTER	195F
TIGER ROAD	195F
TIMES OF LORE	225F
TITAN	249F
TRIVIAL PURSUIT	
NOUVELLE GENERATION	195F
THUNDERBLADE	199F
U.M.S.	225F
WAR GAME CONQUEST	245F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
ZAC MAC CRACKEN	249F
ZANY GOLF	235F

PC COMPATIBLES COMPILATIONS

EPYX ON PC 2 195F
+WORLD GAMES+IMPOSSIB.MIS
+STREET SPORT BASKET
COMPILATION UBI 275F
+ZOMBI+NECROMANCIEN
+MASQUE PLUS
PC HITS N°2 225F
+GREEN BERET+GRYSOR
+ARKANOID+WIZZBALL
PC GOLD HITS 195F
+BRUCE LEE+WC LEADERBOAR
+ACE OF ACES+INFILTRATOR
LA COLLECTION 185F
+ARKANOID+WC LEADERBOAR
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER **

BATTLEHAWKS 1942	249F
BATMAN	195F
DOUBLE DETENTE	199F
FORGOTTEN WORLDS	199F
RENEGADE	199F
ROBOCOP	199F
TEST DRIVE 2	295F
VIGILANTE	199F

AUTRES NOUVEAUTES **

688 SUB MARINE	245F
ABRAHAMS BATTLE T.	249F
AFRICAN RAIDERS	220F
ARCHIPELAGOS	249F
ARKANOID 2	185F
BALANCE OF POWER	**249F**
BARBARIAN (PSYNOSIS)	**249F**
CARRIER COMMAND	225F
COMBAT SCHOOL	185F
CHUCK YEAGER'S AFT	**299F**
DAKAR 89	220F
FINAL COMMAND	215F
GARY L. HOT SHOT	185F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
HALL OF MONTEZUMA	249F
INDY 500	149F
KARATE KID 2	**245F**
KULT	275F
JACKAL	185F
LA LEGEND DE DJEL	220F
LEGEND OF BLACK SILV.	249F
LIVE AND LET DIE	225F
LOMBARD RAC RALLY	**245F**
LORDS OF RISING SUN	**249F**
MICROPROSE SOCCER	**245F**
MILLEMIUM 2,2	249F
NIL DIEU VIVANT	299F
NORTH AND SOUTH	245F
OPERATION WOLF	**195F**
OUT RUN	**199F**
POLICE QUEST 2	249F
PHANTOM FIGHTER	249F
PURPLE SATURN DAY	249F
RACK THEM	235F
RAFFLES	**249F**
RAMBO 3	**185F**
REALM OF THE TROLLS	199F
RED STORM RISING	235F
ROGER RABBIT	235F
SAVAGE	199F
SERVE AND VOLLEY	235F
SIDE ARMS	225F
SINBAD	245F
SKWEEK	**195F**
SPACE QUEST 3	**249F**
STAR COMMAND	349F
STARGLIDER 2	249F
STREET SPORT FOOTBALL	199F
TECHNOCOP	195F
TEENAGE QUEEN	249F
THE DEEP	199F
THE LAST NINJA 2	185F
THUNDERBLADE	**249F**
TIGER ROAD	**245F**
TINTIN SUR LA LUNE	295F
T.K.O.	245F
TT RACER	235F
ULTIMATE GOLF	195F
WEIRD DREAMS	249F
WEC LE MANS	**199F**
ZANY GOLF	235F
ZYNAPS	185F

3615 MICROMANIA C'EST GEANT !!
1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

4X4 OFF ROAD RACING	185F
944 TURBO CUP	195F
AUTO DUEL	225F
BARBARIAN	185F
BILLIARD SIMULATOR	249F
CRAZY CARS 2	249F
DALEY THOMPSON "S	
OLYMPIQUE CHALL.	195F
DOUBLE DRAGON	195F
DREAMZONE	249F
F16 COMBAT PILOT	235F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
FALCON	445F
FLIGHT SIMULATOR 3	475F
GAUNTLET	185F
G.I.G.N.OPERATION JUPIT	285F
HEROES OF THE LANCE	225F
INTERNATION.KARATE +	245F
JET FIGHTER	445F
KARATEKA	195F
L'ARCHE DU CAPT.BLOOD	249F
LA QUETE DE L'OISEAU	245F
LED STORM	249F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
LE MANOIR DE MORTEV.	249F
MEURTRES A VENISE	245F
NEBULUS	195F
SCENERY DISKS EUROPE	195F
SPEED BALL	245F
STARRAY	245F
TARGHAN	265F
TITAN	249F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
WHERE TIME STOOD S.	195F
ZAC MAC CRACKEN	249F

AMIGA COMPILATIONS

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+XENON+ARKANOID 2
+CRAZY CARS
PREMIER COLLECTION 249F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+EXOLON+ZYNAPS
AMIGA GOLD HITS 249F
+BIONIC COMMANDO+ROLLING
THUNDER+JINKS+LEADERBOARD
FORCES MAGIQUES 249F
+LA PANTHERE RISE+WESTERN
GAMES+CLEVER AND SMART
+ VAMPIRE'S EMPIRE
MEGA PACK 245F
+WINTER OLYMPIAD88+PLUTOS
+SUICIDE MISSION+SECONDS
OUT+FROST BYTE

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER **

BATMAN	245F
BATTLEHAWKS 1942	249F
CASTTLE WARRIOR	199F
DOUBLE DETENTE	249F
FORGOTTEN WORLDS	199F
OUT RUN EUROPA	149F
POPULOUS	249F
RENEGADE	249F
RENEGADE 3	249F
THE GAMES SUMMER	195F
VIGILANTE	199F

AUTRES NOUVEAUTES **

AFRICAN RAIDER	**220F**
ARCHIPELAGOS	**249F**
AQUAVENTURA	235F
ARMALYTE	199F
ASTAROTH	195F
BARD'S TALE 3	249F
BATTLETECH	**249F**
BLAZZING BARRELS	195F
BLOOD MONEY	**245F**
BUTCHER HILL	199F
COMBAT SCHOOL	195F
CYBERNOID 2	**195F**
DAKAR 89	220F
DARK FUSION	**199F**
DRAGON NINJA	**249F**
DRAGONSCAPE	195F
DRAGONSLAYER	**299F**
ECHELON	249F
F16 COMBAT PILOT	245F
FEDERATION OF FREE	**.275F**
FINAL COMMAND	195F
FLYING SHARK	199F
FRIGHT NIGHT	195F
GARY L. HOT SHOT	195F
GHOST AND GOBBLINS	**245F**
GUERRILLA WARS	**225F**
I.O.U	195F
KULT	249F
LA LEGENDE DE DJEL	220F
LES PORTES DU TEMPS	345F
LORDS OF RISING SUN	**299F**

NOUVEAUTÉS (suite)

MANHUNTER	**249F**
MICROPROSE SOCCER	245F
MILLEMIUM 2.2	249F
NECRON	249F
NIL DIEU VIVANT	299F
NORTH AND SOUTH	295F
OUT RUN US EDIT.	199F
POWERDROME	245F
QUESTRON 2	245F
RAMBO 3	225F
ROBOCOP	249F
RUNNING MAN	**245F**
SAVAGE	199F
SCRABBLE	245F
S.D.I.	249F
SKRULL	**225F**
SHOOT "EM UP CONT.	225F
SKWEEK	**199F**
SPACE HARRIER 2	235F
STARBALL	249F
TEST DRIVE 2	**295F**
THE CHAMP	245F
THE DARK SIDE	249F
THE LAST NINJA 2	195F
TIME SCANNER	249F
TINTIN SUR LA LUNE	285F
TRIVIAL PURSUIT	
NOUVELLE GENERATION	195F
ULTIMA V	235F
ULTIMATE GOLF	195F
VERMINATOR	225F
VINDICATORS	199F
WANDERER	225F
WEC LE MANS	249F
WEIRD DREAMS	235F

1943	225F
AFTERBURNER	249F
BAAL	185F
BALLISTIX	195F
BILLIARD SIMULATOR	249F
BIOCHALLENGE	195F
BLASTEROIDS	249F
BOMBUZAL	249F
COSMIC PIRATES	195F
CRAZY CARS 2	249F
DALEY THOMPSON'S	
OLYMPIQUE CHALL.	225F
DAME GRAND MAITRE	489F
DENARIS	199F
DOUBLE DRAGON	195F
DRAGON'S LAIR	449F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
ELITE	245F
FALCON	295F
HUMAN KILLING MACH.	149F
HYBRIS	249F
INT.KARATE PLUS	249F
LA QUETE DE L'OISEAU	299F
LAST DUEL	149F
LOMBARD RAC RALLY	245F
OPERATION WOLF	245F
PAC MANIA	195F
PROSPECTOR	249F
PURPLE SATURN DAY	235F
REALM OF THE TROLLS	245F
REAL GHOSBUSTERS	249F
ROAD BLASTERS	225F
R TYPE	235F
RUN THE GAUNTLET :	
LA COURSE INFERNALE	249F
SPACE HARRIER	225F
SUPER HANG ON	249F
SWORLD OF SODAN	249F
TARGHAN	245F
TECHNOCOP	195F
TEENAGEQUEEN	249F
THE DEEP	199F
THE KRISTAL	285F
THUNDERBLADE	249F
TIGER ROAD	245F
TITAN	249F
VOYAGER	249F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
ZAC MAC CRACKEN	249F

** Les nouveautés sont d'abord chez MICROMANIA !! Ces logiciels doivent sortir prochainement. Téléphonez nous ou tapez 3615 MICROMANIA et vous connaîtrez la disponibilité exacte de chaque logiciel.

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

3615 MICROMANIA C'EST GEANT !!

AMSTRAD COMPILATIONS

DEMENT

LA COMPIL' OCEAN	149/199F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	
DALEY THOMPSON OLYM.CHAL	
+ VINDICATOR+TYPHOON	
+SALAMANDER	
LE MONDE DE L'ARCADE	149/199F
+ROADBLASTERS+TIGER ROAD	
+1943+IMPOSSIBLE MISSION 2	
+SPY HUNTER+BLACK BEARD	
+COLOSSEUM	

DIX SUR DIX	129/149F
+MERCENARY+HARDBALL	
+ARMAGUEDON MAN+TENTH	
FRAME+LEVIATHAN+BOBSLEIGH	
+SHACKLED+TRANTOR+CHOLO+XENO	
GEANTS DE L'ARCADE 2	149/199F
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS	
+BIONIC COMMANDO	
+GUNSMOKE+DESOLATOR	
12 JEUX EXCEPTIONNELS	129/149F
+CYBERNOID+DEFLEKTOR++MASK	
+BLOODBROTHERS+NEBULUS	
+NORTHSTAR+HERCULES+EXOLON	
+LES MAITRES DE L'UNIVERS	
+VENOMSTRIKES BACK	
+MARAUDER+RANARAMA	
OCEAN DYNAMITE	149/199F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV	
+CRAZY CAR+COMBATSCHOOL	
+SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR	
LES DEFIS DE TAITO	139/199F
+TARGET RENEGADE+FLYING	
SHARK+ARKANOID I ET 2	
+BUBBLE BOBBLE+SLAPFIGHT	
LES BEST DE US GOLD	149/199F
+OUT RUN+GAUNTLET 2	
+CALIFORNIA GAMES+720°	
+ROLLING THUNDER	
GAME SET MATCH 2	149/199F
+MATCH DAY 2+SUPER HANG	
+ON+CHAMPION CHIP SPRINT	
+BASKET MASTER+TRACK AND	
+FIELD+CRICKET+SNOOKER+GOLF	
GOLD SILVER BRONZE	149/199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX	
HISTORY IN MAKING	199/249F
MEGA COMPILATION USG	
+LEARDERBOARD+EXPRESS	
+RAIDER+IMPOSSIBLEMISSION	
+SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH	
+HEAD+INFILTRATOR+KUNGFU	
+MASTER+SPYHUNTER+ROAD	
+RUNNER+BRUCELEE+GOONIES	
+WORL. G.+ RAID+BEACH HEAD	
FORCES MAGIQUES	149/199F
+LAPANTHEREROSE+DAKAR4X4	
+WESTERN GAMES+CLEVER	
+AND SMART+OPER. NEMO	
SPECIAL ACTION	99/149F
+GRYZOR+TARGET RENEGADE	
+INT.KARATE+SALAMANDER	
+BASKET MASTER+SHAOLIN R.	

COMPILATIONS (suite)

TEN MEGA GAMES 3	**129/149F**
++LEADERBOARD+10TH FRAME	
+LAST MISSION+RANARAMA	
+FIGHTER PILOT+ROCCO	
+FIRELORD+IMPOSSABALL	
+CITY SLICKER+DRAGON TALK	
SIMULATION PACK	**145/195F**
+GD PRIX 500+QUAD+SUPERSKI	
ARCADE ACTION	**115/185F**
+BARBARIAN+RENGADE	
+SUPERSPRINT+RAMPAGE	
+INTERNATIONAL KARATE	
FRANK BRUNO BIG .	**129/179F**
AMST GOLD HIT 3	**115/195F**
BEST OF ELITE 2	**95/145F**
COLL KONAMI	**115F/185F**
ELITE 6 PACK N°3	**95/145F**
FIST AND THROTTLES	**119/139F**
GAME SET MATCH	**129/179F**
GEANTS D'ARCADE	**115/195F**
KARATE ACE	**115/175F**
LES FUTURISTES	**149/199F**
TOP TEN COLLECT.	**99/145F**

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER **

BUTCHER HILL	99/149F
DOUBLE DETENTE	99/149F
FORGOTTEN WORLDS	99/149F
OUT RUN EUROPA	99/149F
RENEGADE 3	99/149F
STORMLORD	99/149F
THE GAMES SUMMER	99/149F•
VIGILANTE	99/149F

AUTRES NOUVEAUTES **

ARCADE WIZARD	99/149F
BLACKLAMP	89/139F
BOMBUZAL	99/149F
CHUCK YEAGER'S AFT	95/145F
DOUBLE DRAGON	**99/149F**
ELITE	99/149F
F 16 COMBAT PILOT	145/195F
FINAL COMMAND	ND/175F
FISH	ND/185F
H.A.T.E.	**99/149F**
KULT	149/199F
MEURTRES AVENISE	145/195F
MICROPROSE SOCC.	**109/165F**
OBLITERATOR	**99/149F**
PROJECT STEALTH F.	145/195F
PRO SOCCER SIMULAT.	99/149F
PURPLE SATURNE D.	**169/199F**
REAL GHOSTBUSTERS	**99/149F**
ROADWARS	95/139F
RUNNING MAN	95/145F
SKATE OR DIE	**95/145F**
SKWEEK	**145/195F**
SKYX	ND/180F
SOLDIER OF LIGHT	89/139F
STAR TREK	95/145F
SUPER SCRAMBBLE	**99/149F**
THE ARCHON COLL.	95/145F
TIGER TIGER	95/145F
TIME SCANNER	99/149F
TIMES OF LORE	**95/145F**
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
VINDICATORS	**99/149F**

NOUVEAUTÉS (suite)

WANDERER	95/139F
WEIRD DREAMS	**149/199F**
WHIRLIGIG	89/139F

HIT PARADE

ACTION SERVICE	139/189F
AFTER BURNER	99/149F
BARBARIAN 2	89/139F
BLASTEROIDS	99/149F
CRAZY CARS 2	129/169F
DARK FUSION	99/149F
DRAGON NINJA	99/149F
GARY L. HOT SHOT	95/135F
HUMAN KILLING M.	99/149F
LAST DUEL	99/149F
OPERATION WOLF	99/149F
RAMBO 3	89/139F
ROBOCOP	99/149F
RUN THE GAUNTLET:	
LA COURSE INFERNALE	99/149F
WAR IN MIDDLE EARTH	99/149F
WEC LE MANS	99/149F

4X4 OFF ROAD RACING	99/149F
A 320	145/195F
944 TURBO CUP	145/195F
20000 LIEUES SS MERS	ND/169F
AIRBORNE RANGER	185/225F
BATMAN	99/149F
BUMPY	145/195F
CHICAGO 90	145/195F
CHICAGO 30'S	99/149F
CORRUPTION	ND/199F
DYNAMIC DUO	95/145F
ECHELON	89/139F
FIRE AND FORGET	129/169F
FOOTBALL MANAGER 2	95/139F
GALACTIC CONQUEROR	129/169F
GAME OVER 2	99/149F
GUNSHIP	195/245F
HEROES OF THE LANCE	95/199F
HIGHWAY PATROL	145/195F
ISS	99/149F
JINKS	99/149F
JUNGLE BOOK	ND/199F
LA GUERRE DES ETOIL.	99/149F
LED STORM	99/149F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
L'EMPIRE CONTRE AT.	99/149F
MOTOR MASSACRE	95/139F
NETHERWORLD	95/139F
OFF SHORE WARRIOR	129/169F
PAC MANIA	99/149F
RETURN OF THE JEDI	99/149F
R TYPE	95/145F
SAVAGE	95/149F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SDI	99/149F
SECRET DEFENSE	145/195F
SUPERMAN	95/145F
TECHNOCOP	99/149F
THE DEEP	99/149F
THE ELIMINATOR	95/139F
THE LAST NINJA 2	125/145F
THE MUNSTERS	99/149F
THUNDERBLADE	99/149F
TITAN	129/169F
VICTORY ROAD	89/139F

SEGA

MANETTE SPECIALE	
(SPEED KING)	145F
LUNETTES 3D	**290F**
AFTER BURNER	295F
ALEX KID/MIR. WARRIOR	255F
ALEX KID/LOST STAR	295F
ALESTE POWER STRIKE	**259F**
ALIEN SYNDROME	255F
AZTEC ADVENTURE	**259F**
BLACK BELT	259F
BLADE EAGLE 3D	255F
CHOPLIFTER	255F
DOUBLE DRAGON	295F
FANTASY STAR	295F
FANTASY ZONE 2	299F
FANTAZY ZONE MAZE	**259F**
GOLDEVIUS	295F
GREAT BASKETBALL	255F
KENSEIDEN	**299F**
LORDS OF THE SWORLD	**295F**
MAZE HUNTER 3D	**299F**
MONOPOLY	295F
NINJA	255F
OUT RUN	295F
OUT RUN 3D	295F
PENGUIN LAND	295F
RESCUE MISSION	255F
S.D.I.	255F
SECRET COMMAND	255F
SHANGAI	255F
SHOOTING GAME	**255F**
SHINOBI	295F
SPACE HARRIER	295F
SUPER TENNIS	**199F**
THUNDERBLADE	295F
WONDERBOY	255F
Y'S	295F
ZILLION	255F
ZILLION 2	255F

COMMODORE 64

BEST DE US GOLD	**149/179F**
OCEAN IN CROWD	**139/189F**
GAME SET MATCH 2	**139/189F**
TAITO COIN OP COL.	**125/165F**
ARCADE ACTION	**119/189F**
GAME SET MATCH	**129F/179F**

NOUVEAUTÉS

944 TURBO CUP	195/245F
BUTCHER HILL	**99/149F**
CARRIER COMMAND	145/195F
DARK FUSION	**99/149F**
DOUBLE DETENTE	**99/149F**
F16 COMBAT PILOT	145/195F
FORGOTTEN WORLDS	**99/149F**
LAST DUEL	**99/149F**
OUT RUN EUROPA	**99/149F**
RENEGADE 3	**99/149F**
ROCKET RANGER	109/169F
RUN THE GAUNTLET:	
LA COURSE INFERN..	**99/149F**
SPACE BALL	99/149F
STORMLORD	**99/149F**
TEST DRIVE 2	**ND/199F**
THE ELIMINATOR	**95/139F**
ULTIMATE GOLF	95/139F
VIGILANTE	**99/149F**

HIT PARADE

AFTER BURNER	99/149F
BARBARIAN 2	95/125F
BATMAN	99/149F
DENARIS	99/149F
DOUBLE DRAGON	99/149F
DRAGON NINJA	99/149F
EXPLODING FIST+	99/129F
GARY L. HOT SHOT	95/125F
HEROES OF THE LANCE	95/139F
HUMAN KILLING MACH.	99/149F
LED STORM	99/149F
OPERATION WOLF	95/135F
ROBOCOP	95/135F
SUPERMAN	99/149F
THE DEEP	99/149F
THE LAST NINJA 2	125/145F
TIGER ROAD	99/149F
WEC LE MANS	99/149F

SUPER PROMOTION

Manette US GOLD	109F
Manette Speed King	109F
Amstrad	
4 Disq. vierges CPC	99F
ST Amiga	
10 Disquettes 3,5 DF,DD	119F
10 Disquettes 5 1/4DF,DD	99F
Manette KONIX PC.	195F
ManetteKONIX+Carte	295F

Ne cherchez plus à Paris ! Les nouveautés sont dans les boutiques MICROMANIA !

PRINTEMPS HAUSSMAN
64 bd Haussman
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42 82 58 36

FORUM DES HALLES
5 rue Pirouette
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

DEMENT !!!

AMSTRAD CPC464/6128
Kit de téléchargement **99 F**
avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7 des centaines de hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur
3615 AMCHARGE.

** Les nouveautés sont d'abord chez MICROMANIA !! Ces logiciels doivent sortir prochainement. Téléphonez nous ou tapez 3615 MICROMANIA et vous connaîtrez la disponibilité exacte de chaque logiciel.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

....

Code postal .... *Tél* ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration — / — Signature :

Règlement : je joins un chèque bancaire CCP mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant) ***19 F*** *pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)*

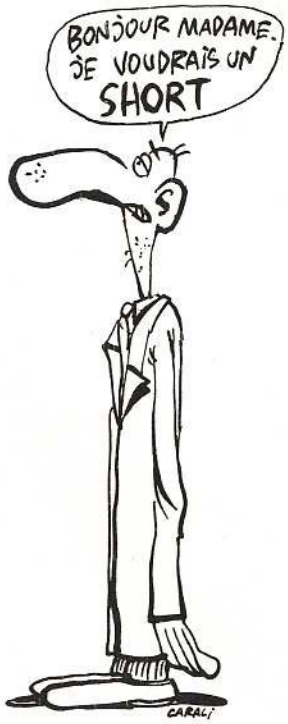
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA

PC - AMIGA - ST

POLICE QUEST
Sierra-On-Line

Encore un jeu d'aventure de Sierra-On-Line dans les Top Secret ? Eh oui. Mais que voulez-vous, les jeux de Sierra ont l'habitude d'être à la fois excellents et très difficiles. En plus, vous semblez les adorer puisqu'on reçoit énormément de solutions. Le mois prochain, si tout va bien, vous aurez droit à la solution complète de *Leisure Suit Larry 2*.

Au départ : suivre les instructions de la notice, avec un plus à ne pas oublier , la matraque est dans le vide-poche de la portière de la voiture de police.
L'ACCIDENT : bien regarder l'homme dans la voiture (2 fois) et questionner les témoins (2 fois) également. Ensuite : CTRL-D pour prévenir le coroner.
CAFFEINE CASTLE à caffeine castle : il suffit de répondre au téléphone. Faire un petit tour dans les WC à côté peut se révéler amusant à condition de taper "SHIT".
FEU BRULÉ : ensuite vient le problème de la beauté qui brûle un feu rouge. Après l'avoir arrêtée, faire CTRL D, la regarder, lui demander son permis, écrire la contravention, lui retourner son permis et lui demander de signer la contravention. S'en aller après lui avoir donné le PV.
CAFFEINE CASTLE : la plainte qui suit est de Carol, gênée par des motards mal garés devant son bar. Pour les déloger, il suffit d'aller les voir à côté et de leur demander de bouger leurs motos. Ne pas hésiter à se servir de la matraque (F10) devant leur réaction plutôt violente !
CONDUCTEUR ALCOOLIQUE : en se promenant en voiture après cela, on découvre bientôt un alcoolique au volant : après l'avoir stoppé, (faire CTRL-D) senti son haleine et l'avoir fait souffler dans le ballon (administrer FST), il reste à l'arrêter, lui mettre les menottes (dans le dos !), le fouiller, lui lire ses droits et hop à la prison ! Le motif de son arrestation sera : intoxicated driving (il est important de faire CTRL-D à la fin de chaque intervention pour prévenir le central que l'affaire a été réglée).



NOTE : avant d'entrer dans la prison, et ce à chaque fois, on est prié de déposer son revolver dans les casiers à l'entrée, merci !

Il faut ensuite suivre les ordres de Laura et retourner au commissariat. Là, écrire un mémo et le mettre dans le panier destiné à le recevoir. Aller voir Douley. On ne peut rien faire pour réparer la facétie du "Gremlin". Ne pas oublier de parler aux confrères qui sont là car ils vous invitent à l'anniversaire de jack, au Blue Room. Il faut s'y rendre en "corvette" après s'être changé en civil. Au retour, il faut se dépêcher de se remettre en uniforme pour ne pas manquer le briefing. Après ce dernier, il faut regarder dans le "pigeon hole" car une lettre vous y attend vous apprenant que l'hotel Delphinia fait office de casino clandestin... Partir après cela en chasse de la Cadillac.

ARRESTATION DE LA CADILLAC : après l'avoir stoppée, faites CTRL-D pour demander du renfort. Faire sortir le conducteur, le coucher au sol. Lui passer les menottes, le fouiller, lui lire ses droits et le mettre dans la voiture. Il faut ensuite fouiller sa voiture, et en particulier la boite à gants et le coffre. L'amener en prison, avec pour motif d'arrestation : "drugs".
NO BAIL WARRANT : en se conformant aux indications qui vous sont données par un confrère dans la prison, aller voir Dooley, faire ce qu'il demande, ce qui mène chez Morgan. Suivre les indications qu'il donne : on se retrouve dans le bureau de Laura, en civil et armé SVP (on se croirait dans Miami Vice...). Pour obtenir le No bail Warrant contre Hoffman, il faut prendre le fichier d'Hoffman dans le tiroir, ainsi que son avis de recherche qui se trouve dans le "clipboard" sur le mur ouest. Se rendre ensuite au tribunal et demander à l'homme de l'accueil à voir le juge (c'est urgent !). Donner ensuite au juge le fichier et le poster. La preuve qu'il demande ensuite est le tatouage que Marvin Hoffman porte à l'épaule. (répondre "tahoo" à sa question). Le No Bail Warrant obtenu, il faut aller à la prison et le donner au geôlier.
ARRESTATION DU DEALER : il faut après passer prendre Laura au commissariat et se diriger vers le parc pour y surprendre un dealer. Arrivé au parc, il faut se cacher l'arme à la main dans un buisson et maintenir le contact radio. Le dealer et sa proie arrivent alors. La transaction effectuée, faire CTRL-D, crier "police" tout en restant caché, puis refaire CTRL-D. Le dealer s'enfuiera et sera cueilli par Laura quelques métros plus loin. Quant au suspect apeuré qui est resté, il faut lui passer les menottes, le fouiller, et le pousser à la voiture. Arrivé là, lire leurs droits aux coupables, les questionner (plutôt deux fois qu'une) et les mener à la prison. Le motif de leur arrestation est une fois encore : "drugs". Puis déposer Laura au commissariat, et aller voir Jack au "Blue Room". Se conformer aux indications données en allant voir Margan. Ce dernier vous ordonnera de faire sortir de prison Sweet Cheetes Marie afin qu'elle vous aide à faire tomber le gang de l'hotel Delphinia. Pour cela, il faudra lui demander de vous aider pour l'hôtel Delphinia.

A suivre...

U.S. GOLD
All American Software

Micro Musicale !

CLAVIUS vous mets le pied à l'étrier avec l'inégalable système YAMAHA à un prix enfin abordable

Jugez plutôt ...

CX5MII ordinateur MSX 2 ports cartouches, 64K extensibles, Péritel, sortie imprimante, Synthé MIDI multitimbral 8 voix, 46 presets, sorties stéréo, + **YK20** Clavier 4 octaves grandes touches, + 8 **LOGICIELS** (YRM101, 103, 104, 302, 502, CMW31, CMW 32 et CMW 33) ; + **UDC01** (mini drive).
VALEUR TOTALE : ~~13 000 F~~
PROFITEZ DE NOTRE OFFRE SANS SUITE (*) POUR **3 590 F**
Matériel neuf garanti 1 an, port 70 F.

OPTIONS

DMS1 fantastique séquenceur 8 pistes pour MIDI et SFG05 valeur : ~~1250 F~~ **750 F**

Souris MSX valeur : ~~790 F~~ **390 F**

OMNIPRINTST : incroyable ! Utilisez à 100% votre imprimante MSX, Amstrad, etc., sur votre ATARI ST. Graphisme et Texte garantis : **190 F** la disquette accessoire de bureau

CX-SLAVE 8 : cartouche exclusivité CLAVIUS. Votre CX5 equipé SFG05 ou équivalent se comporte et "sonne" comme un TX81Z (formes, d'ondes reconnues) ou un FB01 : multitimbral 8 voies, 9 config, chargement par MIDI des banques de sons venant de tout autre ordi. MIDI (ST, Amiga, PC, etc.) prix : **390 F** avec Ram non volatile : **790 F**

YRM 101 logiciel puissant d'écriture, de compo. musicale utilisant synthés SFG et/ou tout appareil MIDI externe. **YRM 302** programmation des B.A.R. RX11, utilitaire de conversion pour autres boites fourni.
Tout logiciel série 100 : **120 F** ; série 500 et 300 : **490 F**

UDC01 cartouche sauvegarde données des YRM : **350 F**

YRM 504 (basic et FM) + softs synthé vocal, dictées musicales, etc. **190 F** (K7 ou Disc)

CX Voice Master programme de tri de banque de sons FB01 et CX5. Dumps MIDI sans request : **350 F** disk ou K7

MIDI UTILITIES pleins de super programmes pour votre CX5 : **250 F** disk ou K7

800 ÉMULATIONS de sons samplés pour SFG ou SFK, voici les célèbres sons Varèse!
150 F par groupe de 3 banques sur K7 ou disk

SFG05 : 1 390 F + Clavius link (raccord au port cartouche MSX)

SFG05/Carte : 790 F l'électronique du SFG sans la boîte

CMW31 logiciel pour l'apprentissage des accords de la guitare avec leurs enchainements logiques : **190 F**

CMW32 idem de CMW31 pour Clavier : **190 F**

CMW33 logiciel pour apprendre à accompagner n'importe quel morceau de musique : **190 F**

YRM 304 logiciel destiné à la création des sons du célèbre DX7 : **490 F**

YRM 305 logiciel destiné à la création des sons des DX21, 27, 100, TX81Z : **390 F**

YRM 306 logiciel destiné à la création des sons du DX7 II, TX802 : **490 F**

MISES A JOUR

101 en 501 ; 103 en 304 : **250 F** ; 102 en 502 : **150 F** ;
SFG01 en 05 : **590 F** ;
SFK01 en G05 : **790 F** ; avec option Slave 8 : **710** et **910 F**

CLAVIUS, c'est aussi l'univers passionnant du ST et de ses émulations PC (PC ditto : **690 F**), Macintosh (Spectrum 128 : **1 990 F**)
Attention, bientôt des supers domaines publics PC et Mac en direct des USA et de la CEE !
Renseignez-vous...

* Dans la limite des stocks disponibles

Expéditions en province sous 24 h
Vente à la boutique

CLAVIUS — ***Le paradis des "MSX-istes"*** — **19, rue Houdon 75018 PARIS - Tél. 42.62.90.19 — M° Pigalle**

AMIGA - ST - PC - APPLE

KING'S QUEST 3

4ème partie

Ouf ! Voici enfin la fin de notre feuilleton King's Quest. Si vous venez de débarquer, les trois premiers épisodes sont parus dans les numéros 18, 19 et 20 de Micro News.

Vous êtes sur une falaise. Descendez et allez sur la corniche d'une caverne (celle d'en haut à gauche). Traversez-la et vous vous retrouverez à la sortie de la caverne d'en haut à droite. Allez sur la corniche et grimpez sur la falaise, descendez jusqu'à la caverne du milieu en bas de l'écran. Entrez-y et traversez-la, vous êtes maintenant à la sortie de la caverne de gauche en bas.

Allez sur la corniche et grimpez la falaise jusqu'à la corniche de la caverne en plein milieu de l'écran. Si vous la traversez vous apparaîtrez dans la sortie de la dernière caverne, celle d'en bas à droite. Allez à droite, dans l'autre tableau. Suivez le sentier de tableau en tableau, jusqu'à ce que vous tombiez en bas d'une colline. Dans cette colline, si vous regardez bien, il y a un escalier. Montez-le jusqu'en haut et sortez de cette caverne. Vous êtes rendu dans un autre pays sur un énorme nuage. Il fait terriblement chaud, juste la bonne température pour devenir invisible. Frottez l'onguent sur votre corps pour devenir invisible (Rub ointment on body). Voilà, vous êtes invisible, allez dans l'autre tableau, à gauche. Ha ! le voici le dragon, vite il faut faire une tempête. Brassez le liquide pour faire une tempête avec le doigt (stir strom brew with finger) et tapez cette formule magique : *Brew of strom, churn it up.* Alors la tempête et les éclairs feront rage et tueront l'ignoble créature.

Ouf ! Il était temps, car si l'effet magique d'invisibilité s'arrêtait, vous étiez hypnotisé et rôti comme... vous savez quoi. Allez donc libérer votre soeur qui n'arrête pas de crier en tapant (untie girl). Maintenant redescendez l'escalier, votre soeur vous suivra. Rendu au pied de la colline, allez vers la gauche à travers les rochers et traversez dans l'autre tableau. Hummm ! Le puits n'est pas en très bon état. Allez au Nord. Le gnome semble très joyeux de vous voir, il détient la clé du château de vos parents : King Graham et Queen Valanice.

Au fait, vous ne vous appelez pas Gwydion, mais bien Alexander. Suivez le gnome jusque dans l'autre tableau, et admirez le spectacle de la fin.

Bravo !!! Vous pourrez vous vanter d'avoir réussi la quête de *King's Quest 3* !!! Dans le prochain Micro News, vous aurez la suite de la solution de *King's Quest 4* (eh oui, déjà !), et encore d'autres Sierra on-Line !

PC

Délaissant un instant *Multiplan* et *Wordstar*, voici que les PCistes s'y mettent aussi ! A nous les Top Secret !

BARD'S TALE
Electronic Arts

Voici pas mal de tuyaux sur Bard's Tale : la solution de quelques énigmes et un moyen de magouiller vos personnages.
The sewers :
PASS THE LIGT AT NIGHT : au troisième niveau, pour passer le rayon lumineux, il suffit d'attendre la nuit.
The catacombs :
(pour mémoire, le dieu fou s'appelle TARJAN).

L'œil du spectre au dernier niveau sert à se téléporter dans le 'KYLEARAN'S TOWER' (à l'entrée du château, faire un APAR (+2,-1,-1) et le tour est joué.
Harkyn's Castle :

Commencer par massacrer allègrement les bersekers du niveau 1, leur taxer leurs robes, les porter. Ensuite, leurs 496 copains n'y verront que du feu.
La rime au poème est 'SHIELDS'.
Kylearan's tower :
ENDLESS BYWAY : Sinister. Cette énigme ouvre un passage secret en (+6, +1)
NAME THE ONE... : stone golem, j'aime !
Mangar's tower : pour y accéder, il faut redescendre au niveau 4 des Sewers (en fait, un APAR (-3, +16, +18) suffit.
TWO SHAPES YOURS... Circle. Cet objet doit compléter les deux autres figures trouvées auparavant.

Au troisième niveau, le marchand vend une clef qui évite de passer par les sewers.
La solution de l'énigme est 'LIE WITH PASSION AND BE FOREVER DAMNED'. Ceci fait apparaître un escalier en (+9, +6) -dommage, les APAR ne marchent plus...).

Il ne vous reste plus qu'à franchir les 2 derniers niveaux pour recevoir (après une explication musclée avec Mangar) 300 000 points d'expérience.

Une dernière ruse. Demmerdez-vous pour faire perdre des niveaux d'expérience à vos persos de faibles points de vie (ex : moines), avec la collaboration amicale de sympathiques vampires : votre perso perd un niveau, mais pas ses points de vie. De retour au review board, il passe un niveau, ce qui lui fait gagner quelques points.

Voici maintenant comment modifier les caractéristiques de vos personnages. Editez un fichier personnage du type x. TPW (avec *PCTOOLS* par exemple). Le codage du personnage est le suivant :
-les 15 premiers octets : nom du personnage
-octet 20 : race
-22 : Class
-24 & 34 : St (deux fois la même valeur)
-26 & 36 : IQ (idem)
-28 & 38 : Dx (idem)
-30 & 40 : Cn (idem)
-32 & 42 : Lk (idem)
-44 : Ac
-46 : Hit
-48 : Cnd

Les octets 54, 56, 58, 60, 62, 64, 66, 68 contiennent le code des différents objets (8 au maximum) que possède le personnage, en voici la liste avec le code de chacun :
01 Torch - 02 Lamp - 03 Broadsword - 04 Short Sword - 05 Dagger - 06 War Axe - 07 Halbard - 08 Mace - 09 Staff - 0A Buckler - 0B Tower Shield - 0C Leather Armor - 0D Chain Mail - 0E Scale Armor - 0F Plate Armor - 10 Robes - 11 Helm - 12 Leather Glvs - 13 Gauntlets - 14 Mandolin - 15 Harp - 16 Flute - 17 Mthr Sword - 18 Mthr Shield - 19 Mthr Chain - 1A Mthr Scale - 1B Samurai Fgn - 1C Bracers (6) - 1D Bardsword - 1E Fire Horn - 1F Lightwand - 20 Mthr Dagger - 21 Mthr Helm - 22 Mthr Gloves - 23 Mthr Axe - 24 Mthr Mace - 25 Mthr Plate - 26 Ogre Fgn - 27 Lak's Lyre - 28 Shield Ring - 29 Dork Ring - 2A Fin's Flute - 2B Kael's Axe - 2C Blood Axe - 2D Dayblade - 2E Shield Staff - 2F Elf Cloak - 30 Hawkblade - 31 Admt Sword - 32 Admt Shield - 33 Admt Dagger - 34 Admt Helm - 35 Admt Gloves - 36 Admt Mace - 37 Broom - 38 Pureblade - 39 Exorwand - 3A Ali's Carpet - 3B Magic Mouth - 3C Luckshield - 3D Giant Fgn - 3E Admt Chain - 3F Admt Scale - 40 Admt Plate - 41 Bracers (4) - 42 Arcshield - 43 Pure Shield - 44 Mage Staff - 45 War Staff - 46 Thief Dagger - 47 Soul Mace - 48 Wither Staff - 49 Sorcerstaff - 4A Sword of Pak - 4B Heal Harp - 4C Galt's Flute - 4D Frost Horn - 4E Dmnd Sword - 4F Dmnd Shield - 50 Dmnd Dagger - 51 Dmnd Helm - 52 Golem FGN - 43 Titan Fgn - 54 Conjurstaff - 55 Arc's Hammer - 56 Staff of Lor - 47 Powerstaff - 58 Mournblade - 59 Dragonshield - 5A Dmnd Plate - 4B Wargloves - 5C Lorehelm - 5D Dragonwand - 5E Kiels Compas - 5F Speedboots - 60 Flame Horn - 61 Truthdrum - 62 Spiritdrum - 53 Pipes of Pan - 64 Ring of Power - 65 Deathring - 66 Ybarrashield - 57 Spectre Mace - 68 Dag Stone - 69 Arc's Eye - 6A Ogrewand - 6B Spirithelm - 6C Dragon Fgn - 6D Mage Fgn - 6E Troll Ring - 6F Troll Staff - 70 Onyx Key - 71 Crysneblade - 72 Travelhelm - 73 Desth Dagger - 74 Mongo Fgn - 75 Lich Fgn - 76 Eye - 77 Master Key - 78 WizWand Silver Squar - 79 Silvr Circle - 7A Silver Triang - 7B Thor Fgn - 7C Old Man Fgn - 7D Spectre Snare - 7E Item - 7F Weapon - 80 Shield - 81 Armor - 82 Helm - 83 Gloves - 84 Instrument - 85 Figurine - 86 Ring - 87 Wand.

Les octets 70 71 72 73 contiennent la variable Exper (sur 32 bits). Les octets 74 75 76 77 contiennent l'or que possède le personnage (sur 32 bits).
Si avec tout ça vous ne finissez pas ce superbe jeu, pensez au suicide.

U.S. GOLD
All American Software

PC ST AMIGA

ZAK MAC KRAKEN
Lucasfilm

Chers lecteurs, voici en exclusivité la première partie de la solution complète de l'un des meilleurs jeux de ces dernières années. Je ne peux que remercier chaleureusement les auteurs de ce Top Secret, Marc Vogel et Philippe Tesler. La rédaction est unamime : pour ce travail exceptionnel, et en accord avec US Gold, Marc et Philippe recevront chacun un jeu US Gold. Mais attention ! Pas la peine de mettre dix noms sur un Top Secret, vous ne recevrez pas dix jeux, surtout si votre solution prend trois lignes et qu'elle est vieille de 6 mois.

Bien, vous avez chargé le jeu et coupé court à l'intro ? On commence...

Prendre Suschi dans son bocal, ouvrir tiroir, prendre la note de téléphone puis, au bureau, ouvrir tiroir et prendre kazoo.

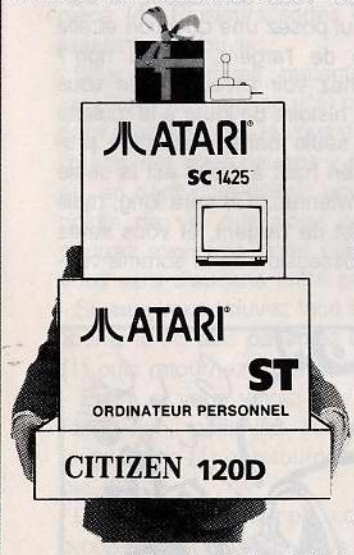
Pour regarder la télévision : soulevez le coussin, prendre la télécommande, ramassez le coussin (près du téléviseur), utilisez "cordon d'énergie" dans "unité d'énergie" (Wouah cong le traducteur du jeu il a assuré là !) et utilisez télécommande.

Aller dans la cuisine, ouvrir le cabinet, prendre la boîte de crayons (il ne reste que le jaune... cocu Zac ?), prendre le couteau à beurre, ouvrir le réfrigé-rateur, prendre l'œuf, revenir dans la chambre, utiliser le couteau à beurre sur la carte de crédit ("Cashcard" dans le jeu, c'est une des façons de l'attraper, il y en a d'autres...) ; utiliser le couteau à beurre sur le papier peint (près de la porte de la chambre, ce qui provoque une belle déchirure... un journaliste sans calepin, quelle honte !). Utiliser le crayon sur le morceau de papier (peint, bien sûr... ceci fait, vous aurez dessiné la carte dont a rêvé Zac). Soulever le coin du tapis (ce qui fait apparaître une trappe vous emmenant directement dans le quartier général des envahisseurs, à condition d'avoir une corde... Ce qui ne vous servira d'ailleurs à rien, sauf si vous vous êtes fait voler le cristal bleu, qui se trouve alors dans l'armoire, en bas...). Aller à la porte de l'appartement, prendre la petite clé (sert à ouvrir la boîte aux lettres), sortir, aller chez le boulanger (à gauche), sonner trois fois (la première et la seconde fois, le boulanger vous envoie sur les roses, la troisième, excédé, il vous jette un pain rassi),prendre le pain, aller à la 14eme rue, entrer dans le magasin, acheter club de golf, boîte à outils, combinaison, faux-nez, chapeau et guitare, aller devant le salon de coiffure, utiliser les pinces-coupantes sur l'enseigne "épingle à cheveux", aller à la compagnie du téléphone, prendre le formulaire (*application* en anglais, celui-ci vous permettra de recevoir une carte du *King Fan Club*). Utiliser le crayon sur le formulaire...

Et voilà ! Dur de s'arrêter là, n'est-il pas? Que voulez-vous, ainsi va la vie, alors sans rancune et au mois prochain pour la suite de ce fabuleux Top secret !

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

ATARI AMIGA AMSTRAD ARCHIMEDE VICTOR



PROMOS*

1040 ST mono
Star LC-10
" Le Rédacteur "
1 boîte de disks 3"1/2
~~9545,00 frs~~
8290,00 frs

Amiga 500
écran couleur 1084
1 Joystick
3 boîtes 3"1/2
1 Jeu au choix
(valeur 250 frs)
Delux Paint II
~~8600,00 frs~~
7490,00 frs

* Dans les limites du stock disponible
Crédit CETELEM, Carte Aurore, Carte Bleue, facilités de paiement
Conditions spéciales pour les Collectivités,Comités d'entreprise.....

ATARI

ATARI 520STF	3490 ttc
ATARI 520 STF couleur	5490 ttc
ATARI 1040 STF mono	5990 ttc
MEGA ST1 mono	6990 ttc
MEGA ST2 mono	15300 ttc
MEGA ST4 mono	11950 ttc
Disque MEGAFILE 30 Mo	4990 ttc
Scanners (300 & 200 dpi)	N.C.

AMIGA

A500 UC 512k ram	NC
A500 + Moniteur couleur	NC
A2000 UC 1Mo ram	11500 ttc
A2000 UC+monit.coul.	14500 ttc
PROMO EDUC AMIGA	NC

INTERESSANT
Moniteurs 3 résolutions pour ST
mono....2650frs
couleur.....5990 frs
(pour la reprise de vos moniteurs...nc)

EXCLUSIF
Lecteurs externes (double face, Nec)
3"1/2 Atari & Amiga
1250,00 frs
5"1/4 Atari & Amiga
1550,00 frs

OCCASIONS
1ère main des machines révisées
garanties 6 mois
à des prix défiant toute concurrence
appelez nous au 42.43.22.78.

IMPRIMANTES

Star LC-10	(plus cordon)	Prix promo
Star LC-10 couleur	"	Prix promo
Citizen 120-D	"	Prix promo
Epson LQ-500 (24 aiguilles)		Prix promo
Nec P2200 (24 aiguilles)	"	Prix promo

DOMAINE PUBLIC ST & AMIGA
Arrivages des Etats-Unis & d'Angleterre
400 Diskettes-1000 titres - jeux-démos-langages-utilitaires-images. Envoyez nous une enveloppe timbrée (spécifiez la marque de l'ordinateur) pour recevoir notre catalogue gratuit
30 frs la diskette, la 5ème gratuite !!!

S.C.A.P. INFORMATIQUE
62 RUE GABRIEL PERI 93200 ST-DENIS
METRO SAINT-DENIS BASILIQUE
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30
DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H sans interruption
☎ (1) 42-43-22-78
Grand parking à proximité

Document entièrement réalisé (sauf en-tête, graphique et sigle) sur Atari Mega ST4, Imprimante Laser SLM 804, Disque Dur SH 205 & Timeworks Publisher

THOMSON

Un Top Secret épique dans un style particulier, que nous devons à sir Michaël Bottin ! Merci jeune homme, mais la prochaine fois, j'aimerai un peu plus de clarté, damned !

LAS VEGAS

Première partie : l'immeuble

- Dans votre chambre, n'oubliez surtout pas le sac, l'argent déposé dans l'assiette, votre portefeuille et votre montre. Vous devrez ensuite rendre au gangster son revolver, au chinois son chandelier, à l'africain sa trompette, au commerçant (avec un crayon à l'oreille) vingt dollars ou sa torche, au vieux monsieur moustachu son stylo, au personnage avec un nez démesuré de l'argent, au personnage chauve le collier, au personnage avec des cheveux courts et roux son cactus, au personnage avec de longs cheveux roses son fer à repasser. Quant à la femme, elle vous donnera cent dollars.
- Un conseil, pour éviter de perdre du temps, restez à votre étage en faisant des aller-retours dans le couloir, vous finirez par vous trouvez face à tous les personnages sans vous éloigner de votre chambre.
- Allez en bas, sortez de l'hôtel et repérez le numéro inscrit sur la portière du taxi puis retournez dans le hall de l'hôtel. Approchez-vous du taxiphone, décrochez, introduisez de l'argent et composez le numéro du taxi. Attention : le taxi ne peut vous prendre que jusqu'à onze heures, seize minutes et trente secondes très exactement ! Après, vous n'aurez plus qu'une faible chance de réussir avec le vélo qui se trouve dans la pièce près de la porte d'entrée.

Deuxième partie : l'aéroport

- En arrivant, vous remarquez que vous n'avez plus votre portefeuille. Ah ! Voilà un clochard, et bien allez donc lui en toucher un mot ! Le pauvre, il fait pitié, la vie est chère et il faut bien qu'il survive le pauvre. Ayez pitié...
- Après le clochard, changement de standing avec deux charmantes hôtesses : il est bon de leur demander l'heure de

départ de l'avion pour Las Vegas... ce qui vous permettra de prendre votre vol à l'heure.
- Votre ventre commence à faire des siennes : profitez du temps qui vous reste afin de vous restaurer avec, par exemple, un sandwich. Et pendant que vous y êtes, achetez donc une revue, sur le tricot, au hasard... Vous voilà paré, il ne vous reste plus qu'à partir en passant par le panneau d'affichage, à moins que vous ne teniez vraiment à vous envoler pour Hong-Kong !
- Ouf ! Vous voilà prêt à embarquer. Vous arrivez au contrôle frais et dispos. Un doute vous envahit. Ciel mon portefeuille ! "Monsieur , vos papiers s'il vous plaît". Panique à bord. "Les voici, Monsieur le contrôleur."
- Après avoir satisfait aux contrôles d'usage, une petite pause vous fera le plus grand bien. Vous êtes vautré dans un fauteuil... Calme, serein, ça plane pour vous ! L'incroyable déboule alors... Votre avion est détourné ! Avant de vous suicider vous vous plongez dans la lecture de votre magazine préféré... Donnez le, vous verrez le résultat !
- L'avion décolle enfin... Dodo, vous êtes crevé. La suite à votre descente d'avion

Troisième partie : Las Vegas

- Vous fonçez directos au casino... Votre soif du jeu vous entraine vers la roulette. Méfiance le croupier a l'air louche... Finalement ce n'était pas une bonne idée, vous sortez pour vous retrouver dans une impasse sordide, celle là même ou vous devrez retourner avec votre million de dollars...
- Vous voilà chez le notaire, et pendant que celui-ci ferme les yeux, profitez-en pour dérober les statuettes qui ornent son étagère... Bien le bonjour et au revoir !
- A côté de la maison du notaire, une porte par laquelle vous entrez. Un homme est intéressé par les statuettes et vous en donne un bon prix. Ressortez et allez au café. Surprise. vous connaissez la barmaid. Vous lui posez une question et elle vous donne de l'argent, sympa non ? Vous retournez voir l'aveugle que vous aviez croisé, histoire de jouer à la roulette russe. Une seule balle, c'est plus prudent... celle en haut à droite est la seule qui vous convienne... Ce sera long, mais le temps c'est de l'argent, et vous serez bientôt en possession de la somme voulue !

CPC

L'ŒIL DE SET : Ubi Soft

Dans ce superbe jeu d'aventure d'Ubi Soft, vous devez retrouver le sceptre du roi Fynsk qu'un magicien a volé pour l'emmener dans son royaume caché dans un monde dangereux. Le sceptre est caché au deuxième étage de la tour principale du château. Cependant, pour y accéder, il faudra passer la terrible épreuve du labyrinthe. Lorsque vous aurez retrouvé le sceptre, vous devrez prononcer le nom du roi qui vous a envoyé (entre autres : "Fynsk"). Mais n'oubliez pas que le chemin sera peuplé de monstres et restez toujours sur vos gardes.

Au début de la partie, vous vous trouvez dans une grande salle souterraine où un grand nombre d'options vous sont proposées. Cependant la plupart vous feront perdre de l'énergie ou pire, vous tueront.Vous devez, pour commencer, prendre la gemme (option n°9), puis vous mettre à courir à travers la pièce, ce qui vous fera échapper à de nombreux pièges (5). Un conseil : si en prenant la gemme, vous avez perdu de l'énergie, recommencez la partie. Lorsque vous vous trouvez dans le temple où sont les zombies, réfugiez-vous dans la petite pièce (4). Plusieurs sortes de monstres peuvent s'y trouver :

- S'il y a un cercueil : patientez en silence (environ 3 fois ; option n°1) puis retournez dans le temple (2). Je vous déconseille de l'ouvrir, car vous pourrez y perdre la vie, ou, en dépit d'un certain pourcentage de points de vie que vous perdrez, vous pourrez avoir une épée magique qui ne vous sera d'aucune utilité pour la suite.
- Si vous vous trouvez face à un dragon : libérez-le (4) puis patientez environ 3 fois (1) puis retournez dans le temple (2).
- Enfin, si vous voyez une sorcière, ne faites rien, patientez seulement en silence 3 fois (1) et retournez dans le temple (2).

Une fois dans le temple, continuez votre progression (1). Vous vous trouverez de nouveau dans une grande salle où un grand nombre d'options vous sont proposées. La meilleure solution est de traverser le précipice sur la toile d'araignée (4).

Vous vous situez alors devant un précipice rempli de lave ; vous ne pouvez plus revenir en arrière car une chute de rochers vous barre la route. Cherchez un passage secret (2), un pan de roche se décollera alors. Ensuite pénétrez dans ce passage (2). Vous êtes maintenant dans un long couloir où se dresse des deux côtés de hautes et épaisses parois murales. Continuez votre progression (1), vous découvrirez un levier sur le mur, surtout n'y touchez pas ou une coulée de lave vous ensevelira. Continuez toujours votre progression (1), vous apercevrez un canot amarré au bout du couloir ; prenez-le et ramez vers la droite (1), continuez dans la même direction jusqu'à ce que vous arriviez dans un lac souterrain (1). Dès que vous y serez, ramez vers le centre du lac (1). Parfois, un monstre sort de l'eau, combattez-le avec vos propres armes (2).

Arrivé au centre, vous vous trouverez devant une tour, escaladez-la (1) jusqu'à ce que vous puissiez emprunter un des pylones qui s'écartent de la tour (3). Soulevez la grille qui se situe sur la route et pénétrez dans la cour (1).

Vous êtes maintenant devant le château. Attention : dans toutes vos actions, ne perdez pas de temps car l'alerte passe et quand elle est à 99 % vous êtes repéré ; et quelque-fois, un garde peut surgir de n'importe où et vous décrocher une flèche, ce qui vous fera perdre de l'énergie (environ 11 à 20 %).

"Mais trêve de bavardage, de l'action maintenant". Escaladez la tour pour vous retrouver au premier étage (5) puis répétez l'action afin d'accéder au second (1). Ensuite, attendez en regardant à l'intérieur, vous verrez où le magicien a rangé le sceptre (1) ; n'oubliez pas de relever le numéro, il vous sera utile pour la suite. Après l'avoir noté, redescendez au premier étage (2), puis entrez (3). Vous vous trouvez alors dans la bibliothèque du château. Fouillez-la (4) et vous trouverez un parchemin que vous devez prendre (1). Mais surtout ne le lisez pas, il deviendrait inutilisable.

C'est tout pour aujourd'hui ! Rendez-vous le mois prochain pour la suite !

ED'EN COMPUTER
102 Av. du Général M.BIZOT
75012 - PARIS
Tel:43.42.22.50
Vente par Correspondance-C.Bleue
CREDIT CETELEM-Paiement differe

AMIGA

Amiga 500 avec cable peritel....: 3990 Fr
Amiga 500 + Moniteur 1084 S...: 6990 Fr
Amiga 2000 avec cable peritel : 11590 Fr
Amiga 2000+Moniteur 1084 S.: 14590 Fr
Amiga 2000+1084S+D. dur 20m: 22190 Fr
Amiga2000+1084S+D. dur+XT..: 25990 Fr
Lecteur externe 1010 .....: 1190 Fr
Moniteur A2080 haute definit.....: 4390 Fr
Extension memoire A501 512K..: 1490 Fr

EXTENSION 1 MEGA POUR 1000 et 500 EXTENSIBLE 2 MEGAS:3250 F

ATARI

Atari 520 STF.....: 3490 Fr
Atari 520STF+Moniteur mono: 4980 Fr
Atari 520STF+Moniteur Coul...: 5490 Fr
Atari 1040STF+Monit Mono.....: 5990 Fr
Atari 1040STF+Monit Coul.....: 7490 Fr
Mega ST2 +Monit mono.....: 9990 HT
Mega ST4+Monit Mono.....: 12950 HT
Disque Dur 30 Megas.....: 4990 Fr
Pour les Megas avec LASER Telephonez
POUR L'ACHAT D'UN ORDINATEUR DES CADEAUX .TELEPHONEZ NOUS!!!

DIVERS

STAR LC 10.....: 2490 Fr
STAR LC 10 Couleur.....: 2950 Fr
STAR LC 24 10.....: 3990 Fr
Tapis Souris: 75 Fr-Disquettes 3½: 99 F
DEPANNAGE SOUS 48H TOUTES MARQUES

SERVICE DEPOT-VENTE

VENTES: Déposez vos ordinateurs. Nous le vendons, le garantissons pour vous. Ensuite nous sommes là pour aider à concrétiser votre futur achat.
ACHETEURS: Venez fouiner et trouver la machine dont vous rêvez. Votre rêve nous le réaliserons et le garantirons

T:43.42.22.50

EDEN COMPUTER EDEN COMPUTER EDEN COMPUTER EDEN COMPUTER

JEUX OFFERTS PAR MAUBERT ELECTRONIC

MSX

KING KONG

(Suite de la solution d'A. Gaudrillet publiée dans le numéro 20)

REGION 2 : Allez tuer le serpent entre les joueurs de boules, il laisse un totem ou rien ou 99 boules. Il vous faut des boules : pour ce faire, faites la navette entre écran serpent et la cabane statue du gorille, vous ferez ainsi chaque fois que vous aurez besoin de boules. Allez tuer les robots bleus, ils laissent un parchemin de tir en tournant sur soit. SHOT 1= serpe, SHOT 2= parchemin blanc, allez tuer l'araignée violette qui laisse un feuille brune et ouvre passage région 4, allez-y.

REGION 4 : Dès que vous êtes dans l'eau, mettez les sabots, sinon vous les perdez. SHOT 1= serpe, si vous en avez la force, tuez les grenouilles des 3 écrans, tuez le serpent, visitez les maisons et prenez la corne, puis allez à l'écran monstre lanceur de têtes et tuez les 16 têtes. Pour l'instant, vous ne pouvez pas tuer le monstre. Revenez au premier demi-écran grenouilles, placez-vous en haut au milieu et armez-vous : SHOT 1= boules, SHOT 2= (glu?), passez l'écran après une pression SHOT 2, lancez les boules. Ouvre accès région 4. Revenez à la région 1.

REGION 1 : Allez chercher les 2 danseuses pierre (D), si vous n'avez plus de sabots, rachetez-en (souvent le passage à la cabane à droite du serpent les supprime). Ensuite, allez à la région 5.

REGION 5 : SHOT 1= serpe : tuez tous les poulpes et les bonbons des 2 écrans, pulvérisez la pierre (F). SHOT 1= boomerang, tuez les singes des 3 salles, SHOT 1= boules SHOT 2= parchemin jaune, passez la trappe et tuez le monstre, il laisse une clé. SHOT 2= clé, pressez SHOT 2, la porte s'ouvre, allez chercher le parchemin rouge. Les petites clés ne servent qu'une fois. Remontez, attention ! Les singes cernent la trappe, tuez-les. SHOT 1= boules : montez au 1er monstre qui lance les boules rouges, le second se tue de la même façon, au passage, tuez les bonbons. Le second ouvre un des deux passages, celui de la sous-région 5, celui du haut restant fermé, je n'ai pas encore trouvé la façon pour passer. Mettez-vous à l'entrée de la sous région 5.

SOUS REGION 5 : SHOT 1= boomerang : avancez seulement de façon à passer l'écran et tirez jusqu'à avoir eu 6 flammes montrant que vous avez tué 6 singes, avancez jusqu'à ce que vous puissiez descendre. En descendant jusqu'en bas, tirez, puis tournez-vous en tirant et avancez un tout petit peu. Lorsqu'une flamme entourée de blanc paraîtra, prenez-la. Montez, tournez et montez encore un peu : il y a une autre salle, avancez jusqu'à pouvoir descendre, descendez 1/3, tournez-vous vers le centre, une pression pour avancer et tirez sans interruption jusqu'à l'apparition d'une clé en or que vous prendrez. Comme pour le serpent (boules), faites des aller-retour pour récupérer des boules de feu, 10 chaque fois, maximum 99. Repassez dans la région 5.

REGION 5 : remontez tuer le serpent, 1 totem de plus. SHOT 2 = parchemin rouge. SHOT 1= serpe, tuez à nouveau les 16 têtes, puis une pression SHOT 2 et le monstre laisse un épieu et ouvre accès région 6.

REGION 6 : SHOT 1= boomerang, tuez les singes récupérez les golds, tuer les lanceurs de boules et faites le tour du donjon, cela vous donnera une idée de ce qui vous attend. Revenez au point de départ, montez d'un écran, tuez les singes. Placez-vous tout en haut de l'écran, et montez les escaliers juste pour passer l'écran du gros bébé 1, attendez qu'il bouge pour avancer, dès qu'il sera de face, immobilisez-le et tuez-le, il laisse une lumière blanche utile dans les souterrains (région 1, pierre B). Pour les autres bébés, les tuer sans immobilisation en jouant avec le temps de pause qu'ils marquent, tuer les singes qui rapportent des golds. Après avoir tué le gros bébé 4, visiter une première fois le temple d'or en montant les escaliers. Remontez ensuite à l'écran du gros bébé 3 et tournez à droite juste pour passer l'écran, montez pour passer sur le haut du "L" renversé, lancez le boomerang au bon moment pour tuer le canard.

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, bd Saint Germain, 75005 Paris - Tél.: 43.29.40.04

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE

MSX

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS

IMPORTATEUR
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF KONAMI - HAL

ORDINATEURS MSX

MSX1

YAMAHA YIS 503 .... 990 F
+ 3 cartouches de jeux

MSX2

Philips NMS 8280 .... 5 990 F
drive 720 k
+ digitaliseur d'images

Philips NMS 8235 .... 3 490 F
MSX2 avec lecteur de disquettes 360 K, livré avec logiciel Home Office Designer + traitement de texte, etc.

MONITEURS

Moniteur Philips

Couleur 1990F
.... 2690 F

Monochrome........................990 F

IMPRIMANTES

Philips NMS 1431 .... 2 890 F
PRNT 24 .... 790 F

MANETTES DE JEUX

Quickshot 5........................129F

Pour jeux de sport :

Hyper shot .... 99 F
Joyball .... 190 F

DISQUETTES

Disquettes 3 1/2 MF/2DD
(boîte de 10)........................190F

Super Laydock : 2 méga .... 345 F
Rastan Saga : 2 méga MSX2 .... 345 F
Druid : mégarom MSX2 .... 290 F
King's Valley 2 : MSX1/MSX2........................290 F
Ninja Kun : mégarom MSX2 .... 290 F
Scramble Formation : 2 méga MSX2 .... 290 F
Topple Zip : mégarom .... 290 F
Nemesis 3 MSX1/MSX2........................345 F

CARTOUCHES MSX à 230 F

Bosconian, Dig Dug, Game Master, Hyper Rally, Hyper Sport 3, Knightmare, Nemesis 1 ou 2, Ping Pong, Q Bert, Road Fighter, Tennis, The Goonies, The Maze of Galious, Eggerland Mystery 2.

DESSIN

Print Lab (cartouche) .... 99 F

CARTOUCHES à 149 F

Circus Charlie, Comic Bakery, Dunkshot, Hole In One, Mopiranger, Rollerball, Time Pilot.

CARTOUCHES à 120 F

Magical Kid Wiz, Backgammon, Raid on Bungeling Bay, Lode Runner, Midnight Brothers.

CARTOUCHES à 190 F

Athletic Land, Eggerland Mystery, Hole In One Pro, Hyper Sport 1 et 2, Twin Bee, Sky Jaguar, Space Camp, Super Cobra, Yie Ar Kung Fu, Night Shade.

CARTOUCHES MSX2

Eggerland Mystery 2 .... 230 F

Hole In One Special .... 230 F
Metal Gear .... 290 F
Vampire Killer .... 290 F
USAS .... 290 F

CARTOUCHES à 79 F

Pig Mock, Mr Ching, Step Up, Mue, Fruit Search.

Bon de commande à découper puis à retourner accompagné de votre réglement par chèque bancaire à :

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE, 49, bd Saint-Germain 75005 PARIS

Quantité Référence Prix unitaire Prix total

....

....

Frais de port* : .... Total : ....

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
........................Tél ....
Votre ordinateur........................

*20 F pour les logiciels, 90 F pour les ordinateurs, périphériques

JEUX OFFERTS PAR BANDAI-NINTENDO

NINTENDO

MIKE TYSON'S PUNCH OUT !

Pour arriver au circuit majeur (Don Flamenco) : 005073705423
Pour arriver au circuit mondial (Pison Honda) : 777 807 3454
Pour arriver au champion qui détient le titre mondial (Super Macho Man) : 686 903 2674
- Une fois Super Macho Man battu, ce sera le combat avec Mike Tison (aucun mot de passe pour y arriver directement).
- Conseil : évitez à tout prix ses uppercuts du début du combat puis, frappez-le très vite au visage suivant un timing très précis ; restez sur vos gardes car Mike a plus d'un tour dans son sac.

KID ICARUS

Mots de passe destination :
Monde 1 - partie 2 : 0000SY 1Or100 mg0000 000421
Monde 1 - partie 3 : 0000u4 30H500 0h0000 1008op
Monde 1 - partie 4 : COGOWV 40Q700 uy0000 1000Zb
Monde 2 - partie 1 : COW00a 70Z800 E!0004 H000qy
Monde 2 - partie 2 : DGW004 EOdF00 mG1008 I004aX
Monde 2 - partie 3 : EYWOGW GOdF00 MJ1008 I008aw
Monde 2 - partie 4 : EGW0mD K0dF00 MJ1008 I000r3
Monde 3 - partie 1 : EGW0G6 P0dF00 MB100C I1006a
Monde 3 - partie 2 : EGW0C3 Q0dF00 m8100C I104cD
Monde 3 - partie 3 : E0W2uI R0MF00 kE100C I108sh
Monde 3 - partie 4 : E0W2Wx ROJF00 H100C I100tb
Monde 4 : E0W20o VOrD00 U2100C 1500ug

JEUX OFFERTS PAR VIRGIN LOISIRS

SEGA

FANTAZY ZONE 2

1ère étape : PASTARIA
- Planète de la forêt et de la verdure : 3 rounds, une forêt de sapins, un champ de fleurs et des collines de verdure (WARP).
- Equipement conseillé : SHOP de la forêt de sapins 1) normal engine 2) twin Bombs.
- Pour le monstre, il suffit de s'avancer le plus possible puis de le tuer en larguant des bombes et en tirant.

2ème étape : SARCAND
- Planète de la mer et du corail : 3 rounds, un champ de bosses et de tuyaux, un champ de pointes et un champ de corail (WARP).
- Equipement conseillé : SHOP du champ de pointes, EXTRA SHIP.
- Pour le monstre, il faut s'avancer, tirer des bombes et des lasers, puis reculer et ensuite répéter la manoeuvre.

3ème étape : HIYARIKA
- La planète du froid, de la glace et de la neige, 5 rounds : plaques de glace avec en fond la nuit (lunes, étoiles) ; neige partout ; mer avec un iceberg ; sol violet avec pointes de glace ; stalactites et stalagmites avec un chaos glacial (WARP).
- Equipement conseillé : shield et red bottle (shop secret) situé dans la mer avec un iceberg. Se mettre par terre (marcher) et avancer en tirant. Le shop apparaîtra mais il faut que toutes les bases soient détruites.
- Pour détruire le monstre, il faut lui passer dessus ou dessous tout en tirant et bombardant.

4ème étape : BOW BOW
- Planète du feu et de la lave : 5 rounds, boule de feu, cratères et tourbillons violets, épines de feu rouges et jaunes et feu au loin, tourbillons de feu ressemblant à des poils, fond rouge (WARP) ; montagnes détruites par le feu (SHOP 1) ; montagnes marrons (relief) et feu jaillissant (SHOP 2).

- Equipement conseillé : JET ENGINE (SHOP 1) ; EXTRA SHIP (SHOP 2) ; (BIG SHOTS 2).
- Pour tuer le monstre, il faut tirer dans la tête tout en évitant le corps.

- Planète de l'eau et des plantes aquatiques : 5 rounds, collines bleues parsemées de pointes bleues et de bulles ; réservoirs d'eau sur océan (SHOP SECRET : même technique qu'au 3) ; collines vertes déversant de l'eau dans l'océan (SHOP 1) ; nénuphars et collines ennuagées ; palmiers et océan (SHOP 2) (WARP).
- Equipement conseillé : TWIN BIG BOMBS (SHOP 1), FIRE BALL (SHOP 2), BIG SHOTS
- Pour tuer le monstre, tirer une fire ball quand la tête est au plus gros possible.

6ème étape : FUWAREAK

- Planète des nuages et du ciel : 5 rounds, tubes, nuages et boules de couleur ; montagnes enneigées et nuages ; brouillard ton bleu ; nuages hauts et bas et éclairs ; collines roses (SHOP).
- Pour tuer le monstre : tirer sur les "crêpes" quand elles tombent et passer de l'autre côté quand elles sont assemblées. SHOP SECRET : tube, nuages et boules de couleur (même technique que pour le 3 et le 6).

7ème étape : SBARDIAN

Aucune caractéristique spéciale. 5 rounds : amas de rochers et collines vertes ; désert parsemé de cactus ; mer de glace parsemée de trous bleus (SHOP) ; terre marron et fond beige et violet ; mer avec rochers .
- Equipement conseillé : TWIN BIG BOMBS, ROCKET ENGINE (SHOP) et POWER (RED BOTTLE)
- Pour tuer le monstre, il n'y a rien de spécial : il faut tirer dans la cavité centrale ; c'est-à-dire la bouche de la créature qui tourne sur le pivot.
- Après, je n'arrive pas à avoir la suite car l'écran se brouille et je ne joue plus de peur de détériorer la console.

AUTRES :

Au 2ème tableau, il faut tirer et bombarder tout en marchant dans l'étage du champ de pointes. Un bonus apparaîtra qui a les mêmes effets que le "red bottle". Il faut faire la même chose au 3ème tableau dans l'étape du "WARP", ainsi qu'au 6ème dans l'étape départ. Il donne des points supplémentaires.

GHOST HOUSE

- Pour avoir le couteau, il faut sauter sur un chandelier puis sauter sur celui-ci quand il part du mur. Il n'est utilisable que quelques coups.
- Pour immobiliser tout l'écran sauf le héros (ce qui est pratique pour tuer les vampires) il faut sauter sur une lampe accrochée au plafond.
- Passer devant une lampe à huile provoque le tir d'une flèche. Si l'on saute sur celle-ci plusieurs fois, à la manière des couteaux, on devient temporai-rement invincible .
- Pour avoir la clé qui ouvre les cercueils, il suffit de taper sur l'abat-jour d'une grande lampe.
- On peut voyager de salle en salle sans perdre de temps grâce aux portes secrètes (portes encadrées en or) en se mettant en face avec la manette vers le haut.

TRANSBOT

Au début, il suffit d'appuyer un petit moment sur le bouton 2 lorsqu'on allume la console. Un tableau apparaît qui donne des bonus (armes illimitées, vies supplémentaires, etc...).

Nicolas ROCHE
30000 NIMES

PIXISOFT *LES JEUX D'ENFER*

1, rue de Metz, 31000 TOULOUSE Tél.: 61.23.48.02.
800 TITRES EN STOCK PERMANENT
AMIGA - AMSTRAD - ATARI ST - MSX - PC - SEGA - THOMSON

SEGA Vous avez fini un jeu, et vous aimeriez bien en changer. Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous désirez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence.

N.B. : Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT, 1 rue de Metz, 31000 TOULOUSE

NOM	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
ADRESSE	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	TOTAL		FORFAIT ÉCHANGE (100 F X nombre de titres)	
Signature	+30 F contre remboursement		**TOTAL**	

Ci-joint mon règlement : ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat poste ☐ Contre rembours. (30 F)
*Nous téléphoner pour les disponibilités. Merci.

CLUB SEGA

CHANGEZ DE JEU !!...
POUR 90 F (port compris)

CARTES 199 F
BANK PANIC - F 16 FIGHTER - GHOSTHOUSE - MY HERO - SUPER TENNIS - TEDDY BOY - TRANSBOT

CARTOUCHES 1 MEGA 259 F
ACTION FIGHTER - ALEX KIDD - ASTRO WARRIOR - AZTEC ADVENTURE - BLACK BELT - BLADE EAGLE - HOPLIFTER - ENDURO RACER - FANTASIE ZONE - GANGSTER TOWN - GLOBAL DEFENSE - GREAT BASEBALL - GREAT BASKET - GREAT FOOTBALL - GREAT GOLF - GREAT VOLLEYBALL - KUNG FU KID - MISSILE 3 D - PRO WRESTLING - QUARTET - RASTAN SAGA - RESCUE MISSION - SECRET COMMAND - SHANGAI - SHOOTING GALLERY - THE NINJA - WONDERBOY - WORLD GD PRIX - WORLD SOCCER - ZILLION 2 ZILLION 2

CARTOUCHES 2 MEGA 299 F
AFTER BURNER - ALEX KIDD 2 - CAPTAIN SILVER - DOUBLE DRAGON - FANTASY ZONE 2 - GOLLVELIUS - KENSEIDEN - LORD OF THE SWORD - MAZE HUNTER 3D - MONOPOLY - RAMBO 3 - ROCKY - SHINOBI - SPACE HARRIER 3D - THUNDER BLADE - WONDERBOY 2 - ZAXXON 3D - POSEIDON WARS 3D - Y'F.

CARTOUCHES A 399 F
MIRACLE WARRIOR - FANTASY STAR.

COURRIER DES LECTEURS

N'IMPORTE QUOI

J'ai en ma possession, depuis peu, un Atari 520 ST. Lorsque je l'ai eu devant moi pour la première fois, j'ai commencé à introduire des disquettes et à faire n'importe quoi sur le clavier. Quand je me suis resservi de l'une de ces disquettes, qui avait servi de cobaye, je me suis aperçu que l'icône A, l'icône B et la corbeille avaient disparu. Alors, que me conseillez-vous afin de les faire réapparaître (car je ne peux plus ouvrir mes fichiers) ?
Merci.
(Stéphane Lachaud, Saint Malo)

Pas de panique, pour retrouver les fichiers il vous suffit d'introduire une disquette valide dans le lecteur ; une fois que les icônes apparaissent, retirez cette disquette et mettez celle qui est malade à la place. Puis, toujours dans le calme et la sérénité, choisissez dans le menu Options (en haut à droite de l'écran) le menu "Sauvegarder le Bureau". En principe et si vous n'avez pas appuyé sur 15 touches à la fois ça devrait marcher... que dis-je tourner.

FAUX-FRERES

Cher Micro News, je n'ai qu'une question à te poser, donc ta réponse sera courte. Sur votre revue n°18, il y avait un ordinateur Atari 800 XL au prix de 189F J'aimerais savoir si cet ordinateur est compatible avec son confrère le 520 ST. Sinon, y'a-t-il un moyen pour le faire ?
(Davy Ruffin, Pirey)

Notre réponse sera effectivement courte : la compatibilité est absolument impossible entre ces deux ordinateurs. L'un est un 8 bits ne pouvant adresser que 64Ko de mémoire et l'autre est un 16 bits architecturé de façon complètement différente. Soyons clair, on ne peut pas avoir la puissance d'une Ferrari en achetant une 205, même GTI...

MINITEL BLUES

Salut !
Je vous écris car j'ai un sérieux problème à propos de Flight Simulator II sur ST, j'ai lu que l'on pouvait établir une connection entre modems, or je ne possède qu'un minitel (retournable?) et le cable requis pour le relier au ST, ainsi qu'un correspondant étant dans le même cas que moi. J'aimerais d'abord savoir si la connection est possible ; dans l'affirmatif, comment ? (détaillez au maximum). Amicalement.
(un fidèle lecteur).

Malheureusement il n'est pas possible de jouer à F.S. II via le minitel. Il semble que le signal envoyé par le ST ne soit pas assez puissant pour assurer une communication fiable. Néanmoins, il est possible de jouer à deux avec un câble Null Modem, c'est-à-dire en reliant les deux ST directement. A moins de posséder un véritable modem, on ne peut donc pas jouer à distance avec un correspondant. Une version en français de ce logiciel (documentation et écran de jeux) devrait bientôt être disponible.

SOS ST

J'avais décidé de m'acheter un Atari 520 ST dans les mois à venir... seulement, here is a problem ! Plus je lis vos articles et plus je m'interroge sur l'avenir du ST. Je vois, par exemple, qu'au CES de Las Vegas tous les ordinateurs sont connus en général, à part le ST qui est connu comme la neige au Congo... Aurait-il un avenir noir ? Konami prévoit de sortir ses hits sur Amiga et compagnie mais sur ST, le bide. J'aurais donc tendance à croire que les éditeurs vont lâcher progressivement le 520, enfin le parc Atari... Ai-je raison ?
(Anne Nonime)
PS : *Est-ce qu'il est prévu que Micro News crée un serveur minitel qui pourrait combler les fans du canard pour des solutions de jeux, adresses d'éditeurs , etc ?*

Rassurez vous, le ST n'est pas encore voué au cimetière des éléphants, il s'en vend assez en Europe pour lui assurer un avenir sans nuages. Toutefois, et pour être honnête, nous ne pouvons pas tirer des plans sur la comète. Le marché des micros est encore jeune et ne permet pas de prévoir, par comparaison ou d'après des statistiques, l'évolution de tel ou tel produit. La preuve, aux USA le ST a beaucoup moins de succès qu'en Europe.

En ce qui concerne le serveur minitel, nous y avons mobilisé une bonne partie de notre flux cérébral. Le projet est à l'étude et des contatcs sont pris... N'ayez crainte, nous vous tiendrons au courant !

AVEC DES "SI"

Je possède un Amiga 500 et je voudrais savoir si une extension mémoire de plus de 512Ko est disponible, si les rumeurs circulant sur l'existence d'un émulateur Atari ST sur Amiga sont vraies, si Afterburner sur Amiga est amélioré par rapport à la version ST et enfin si Shinobi, Space Harrier, Super Hang On et Wonder Boy existent sur Amiga ?
(Thierry)

Effectivement il existe des extensions de toutes tailles pour Amiga. Elles sont disponibles dans beaucoup de boutiques : regardez-donc les pubs dans le journal. En revanche, l'émulateur Atari ST sur Amiga n'existe pas, il y eut une tentative mais elle est restée infructueuse. Pour Afterburner, je vous prierais de vous reporter au Micro News n°20 à la page 10. Space Harrier et Super Hang On existent effectivement sur Amiga, ce sont de très bonnes versions que nous vous conseillons.

TRAITEMENT DE SUISSE

Oh tout puissant Micro News ! Je t'écris pour te demander quel est le meilleur traitement de texte sur la plus belle des machines du monde (Amiga) sachant que je possède une imprimante NEC P6+ et une extension mémoire. Connaissant votre goût pour une certaine boisson alcoolisée, c'est avec un grand plaisir que je vous enverrai quelques bouteilles dont vous me direz des nouvelles ! Je ne vais pas vous dire que votre canard est super, ça risquerait de vous monter à la tête, néanmoins sachez que j'attends fièvreusement le début de chaque mois pour me ruer chez mon libraire... Micro News c'est über die Grenze (en français dans le texte).
(Samuel, Suisse)

Pour "la plus belle des machines" nous ne pouvons conseiller que les meilleurs traitement de texte : *Wiza Write* et *Excellence!* (dont la version française est en cours de traduction). Par contre évitez absolument (sous peine de mettre ses neurones en danger) *Textcraft Plus*. Pour le vin, jamais pendant le service. Merci quand même.

CARALI'S QUEST

Pour un ST, est-il est préférable de posséder les anciennes ou les nouvelles roms ? Comment peut-on acheter un album de Carali ? (...) Euh ! Y aura t-il une suite au Barbarian de Psygnosis ? Zlika à tous.
(Olivier Loaëc, Landerneau)

Il nous paraît préférable d'avoir les nouvelles roms, à moins que vous ayez une âme d'antiquaire. Pour avoir les albums de Carali, il suffit d'écrire au journal en envoyant une enveloppe timbrée à vos nom et adresse. Par retour de courrier, vous recevrez la liste des albums de Zlika, euh pardon ! de Carali, les tarifs ainsi que les modalités de paiement, il ne vous restera plus qu'à choisir ceux qui vous intéressent et à nous en envoyer une liste. Une suite de Barbarian est en cours de programmation, elle devrait être disponible dans quelques mois. Patience.

MAGOUILLES & CO

A quand un dossier sur la toxicomanie chez les testeurs de softs ? Je demande cela parce qu'à mon avis, bon nombre de rédacteurs ne semblent plus faire la différence entre l'écran d'un micro et celui d'une machine à sous. Exemple: ThunderBlade sur Atari ST. J'ai acheté cette horreur innommable pour la modique somme de 1600 Flux, ce qui fait à peu près 260 F, après avoir lu plusieurs articles louant ses "qualités", aussi bien dans la presse française qu'allemande... Ce qui m'a le plus choqué, et poussé à croire à une erreur de jugement plutôt qu'à une magouille de grande envergure (n'oublions pas qu'un important fabricant de boissons non alcoolisées se sert dudit soft pour diffuser ses pubs) c'est que même dans Micro News on en parlait en des termes fort flatteurs...
(Mudeler Jeff, Luxembourg)

Cher lecteur, fidèle lecteur, lecteur de peu de foi, comment vous expliquer, quels mots choisir, oh! tell me my God ? D'abord, et ceci s'adresse à tous nos lecteurs, tous les tests réalisés chez nous le sont en toute indépendance. Aucun élément extérieur n'intervient pour nous suggérer (par quelque moyen que ce soit) la conduite à tenir. La preuve : nos critiques ne sont pas toutes positives, et de loin. Et Toc ! A part quelques rares exceptions un soft ne peut faire l'unanimité, de même que l'Europe ne plaît pas à tout le monde et que 1600 Flux, c'est cher payé pour une déception.

ZX81

CLIVE AND LET DIE

HOPITAL SILENCE

Pépé Rétro amorce un retour aux sources avec l'ordinateur phénomène, celui-là même qui est entré dans 100 000 foyers français il y 8 ans. Qui a bien pu réaliser un tel chiffre en ces temps préhistoriques, à l'aube de ce qui est devenu aujourd'hui le monde de l'informatique familiale ? Ecoutons Pépé Rétro, la voix du passé...

Pépé Rétro : Ah ah, vous voilà enfin mon gaillard ! Asseyez-vous et ouvrez vos feuilles de choux, car aujourd'hui je vous parle du **ZX81**, eh oui, l'ancêtre qui a permis à nombre d'entre nous d'apprendre les rudiments de la programmation et qui nous a ouvert les portes de l'informatique !

Micro News : Vous n'allez pas un peu vite en besogne, Pépé ? Parce qu'avant le ZX81, il y a eu le ZX80 tout de même !

Pépé Rétro : Décidément p'tit gars, tu en connais un bout !

Micro News : Sans fausse modestie, il est vrai que je connais assez bien mes classiques...

Pépé Rétro : Pour ceux qui ne connaissent rien à rien, le ZX81 a été pensé et construit par Lord Clive Sinclair en 1981. Non, ce n'est pas le frère du Lord Brett Sinclair de la TV, ni même son cousin, alors qu'on me lâche avec ça ! Ça fait huit ans que j'ai droit aux mêmes calembours...

Micro News : Quel langage ! Et le respect du lecteur alors ?

Pépé Rétro : Mais je le respecte le lecteur, c'est à vous que je m'adresse, eh pomme !

Micro News : Ah bon, ben alors tout va bien !

Pépé Rétro : Reprenons. Cette machine anglaise était très sobre d'aspect : un petit boitier noir légèrement rectangulaire, qui devait faire dans les 20 cm de large sur 26 cm de long, à vue de nez ! Tu vois mon gars, ça c'est de l'ordinateur de table, même qu'un quart de table suffisait... Evidemment, la puissance de cette limace était en rapport avec sa taille. Imaginez plutôt : un kilo-octet, oui, un tout petit kilo-octet de mémoire vive et huit kilo-octets de mémoire morte !

Micro News : Non ?

Pépé Rétro : Si ! Mais attention, faut dire que c'était la machine la moins chère du marché, à la portée de toutes les bourses : 990 balles prête à l'emploi ou 580 balles en kit, fer à souder non compris.

Micro News : Pas cher en effet, mais 1 Ko, damned ! c'est quand même dur.

Pépé Rétro : Hé hé, en plus il ne restait qu'un peu plus de 900 octets pour la programmation sur les 1024 de départ, le "système" utilisait un peu de mémoire comme espace de travail.

Micro News : Incroyable ! Vous vous rendez compte, Pépé, aujourd'hui pour avoir une mémoire de cette taille, il faudrait carrément faire un casse au Musée de l'Homme ?

Pépé Rétro : Elle est bien bonne celle-là tiens... Quand même, le microprocesseur de la bête était un Z80 A, ce qui n'est pas trop mal. On s'en doute, l'affichage vidéo se faisait en noir et blanc, et la "résolution graphique" se limitait à 64 x 44 pavés ! Doté d'un minuscule clavier sensitif, la frappe devenait un véritable exercice de style. Il n'était pas rare de devoir frapper sur une touche trois ou quatre fois avant de voir s'afficher le mot-clé basic ou la lettre voulue. Et comme il n'y avait que 40 touches, on trouvait jusqu'à 5 fonctions par touche... Même Belzébuth aurait craqué !

Micro News : Mais on trouvait bien des extensions, non ?

Pépé Rétro : Pour sûr ! C'est là que ça devient drôle, d'ailleurs ! On pouvait connecter à peu près n'importe quoi sur le ZX81, enfin des cartes spécifiques pour cette machine, bien sûr ! On trouvait des extensions-mémoire 16 Ko, 64 Ko ou même 128 Ko, on pouvait rajouter un clavier semi-mécanique, une carte Péritel 16 couleurs, une carte haute-résolution 192 x 256, une carte sonore, une carte lavabo ou encore une carte raton-laveur...

Micro News : Beuh ?

Pépé Rétro : C'est juste une façon de parler... En fait, on se retrouvait rapidement avec un ordinateur de 20 centimètres de large mais long d'un mètre ! Et puis on avait intérêt à investir dans un ventilateur...

Prof ST : D'ailleurs, à feu l'HHHebdo, il n'était pas rare de voir le petit père Sined mettre un C64 ou un ZX81 dans le réfrigérateur, malgré les alimentations séparées !

Micro News : Qu'est-ce que vous faites là, vous ?

Pépé Rétro : Laissez-le, c'est tout à fait véridique ce qu'il vient de vous dire, vous savez ! Ah, c'était l'époque héroïque !

Micro News : Eh bien, pour fêter ça, je vous paye un coup ! Amis lecteurs, bonsoir et à bientôt ! Au fait Pépé, on parle de quoi le mois prochain ?

Pépé Rétro : Heu... Allez, on parlera du VIC 20, l'un des plus grands succès outre-Manche d'il y a quelques années ! Ça vous va ?

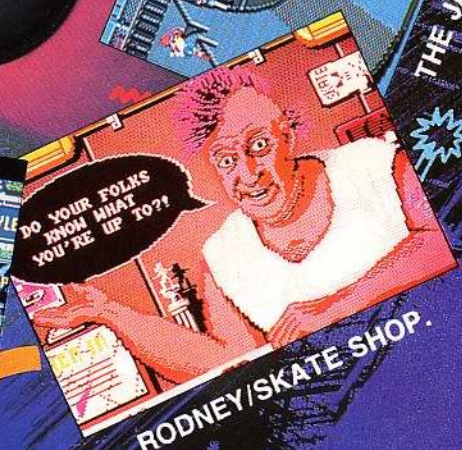
Micro News : Parfait, alors à bientôt !

SKATE OR DIE™

DOWNHILL EVENT.

THE JAM EVENT.

THE HIGH JUMP/RAMP EVENTS.



RODNEY/SKATE SHOP.

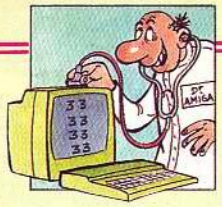
Disponible sur C 64, PC et bientôt sur AMSTRAD et Spectrum.

Distribué par
UBI SOFT

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Téléphone 16 (1) 48 98 99 00

TETRIS™



LES TRUCS DU DOCTEUR AMIGA

Le médecin malgré lui !

Micro News : Docteur, je ne me sens pas bien !

Docteur Amiga : Pff, encore ! Qu'est-ce qui vous arrive aujourd'hui ?

Micro News : Ben voilà, j'ai des frissons dans le drive et la diode qui palpite, la Ram qui panique, le blitter qui s'décolle, le Guru qui médite, le joystick qui palpite, le workbench qui...

Docteur Amiga : Oui, bon, ça va, ça va. Si je comprends bien, vous avez besoin d'une nouvelle ordonnance de choc ?

Micro News : Comme qui dirait oui, Docteur !

▲ ***The Krystal***

Docteur Amiga : Bon, quand faut y aller, faut y aller. Dites-moi, vous ne faites pas d'allergie à la Tetrisopholie ?

Micro News : Non, je ne crois pas.

Docteur Amiga : Alors vous allez prendre trois doses de la nouvelle version du génial **Tetris**, matin, midi et soir ! On regrettera la disparition de la superbe musique de la première version, on admirera les graphismes et les options supplémentaires, mais on restera quand même sceptique quant à l'intérêt de sortir une seconde version fondamentalement si peu différente de la première. Evitez de l'acheter si vous possédez déjà le jeu. Sinon, *Tetris* est tellement génial que vous pouvez craquer...

Micro News : Il paraît que le nouveau Cinemaware arrive !

Docteur Amiga : Vous voulez bien sûr parler de **Lords of the Rising Sun.** J'ai eu la chance d'en voir une avant-première en Angleterre et laissez-moi vous dire que ça assure un maximum. Enfin un jeu du niveau de *Defender of the Crown* ! Cette fois-ci, cela se passe au Japon médiéval et vous tenez le rôle d'un samouraï. Les apsects stratégiques sont passionnants et, pour la première fois, les parties arcade sont réellement extraordinaires, témoin cette scène en 3D où vous devez renvoyer avec votre sabre les shurikens qu'un ninja vous envoie ! Génial ! Ne craignez pas d'en abuser.

Micro News : Comptez sur moi, docteur ! Ça sort quand ?

Docteur Amiga : Très bientôt, d'ici un mois ou deux. En attendant, calmez-vous avec **The Krystal**, édité par Prism Leisure. Il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure révolutionnaire dont Micro News vous avait parlé en exclusivité (une fois de plus) il y a six mois. Rendez-vous le mois prochain pour un test détaillé. En attendant, sachez juste que *The Krystal* est certainement l'un des deux ou trois meilleurs jeux du monde, pas moins.

▲ ***Airball***

Micro News : Bigre ! Je sens que je vais en ingurgiter quelques parties.

Docteur Amiga : Mais faites, mon ami, faites. Ensuite... Voyons, pourquoi pas **Airball**, qui vient enfin d'être adapté sur Amiga par Microdeal, plus de deux ans après la sortie du jeu sur ST ! Les graphismes sont sensiblement identiques, mais le nombre de salles a été multiplié par quatre ou cinq. Dans *Airball*, vous dirigez une petite balle dans un dédale de salles ; il faut collecter certains objets, éviter des pièges... le tout avec une représentation en fausse 3D qui a fait la gloire de *Knight Lore* ou *Alien 8*, sur 8 bits. C'est superbe, passionnant, et surtout très original sur Amiga où il n'y a guère de jeux dans ce style.

Micro News : Décidement, il y a beaucoup de bons jeux, ce mois-ci !

Docteur Amiga : D'autant que **Bio**

▼ ***The Krystal***

Challenge, de Delphine Software est enfin sorti !

Micro News : Super ! Les premières versions avaient vraiment l'air géniales.

Docteur Amiga : Oui, mais la version finale me déçoit un peu. D'abord, parce que les graphismes et l'animation n'ont quasiment pas bougé par rapport au ST. Il est vrai qu'il y a quand même plus de 150 couleurs à l'écran.. Ensuite, parce que le jeu est sûrement très spectaculaire, mais moins passionnant à jouer que ce qu'on aurait pu croire. Heureusement que la version Amiga comporte des musiques fabu-leuses signées jean Baudlot : je n'avais jamais rien entendu d'aussi génial sortir d'un Amiga ! A elles seules, ces musiques suffisent à rendre le soft obligatoire.

Micro News : Ah bon, je préfère ça ! Moi je trouve le soft vraiment excellent !

Docteur Amiga : Peut-être, mais on ne vous demande pas votre avis ! Continuons avec **R-Type** d'Activision, enfin disponible. Il est très bien, mais il arrive à mon avis un peu tard : l'excellent *Denaris* de Rainbow Arts lui a pris la place de meilleur shoot'em up horizontal de l'année. Tiens, Rainbow Arts, puisqu'on en parle. Ils sortent un jeu vraiment fabuleux, **Grand Monster Slam**, en français "le challenge des monstres" ou encore "Inter-monstres", pour faire plaisir à Guy Lux. Vous dirigez des orques, des gobelins, dans des épreuves pseudo-sportives toutes plus réussies les unes que les autres. C'est franchement hilarant. En plus, c'est un bon jeu, alors...

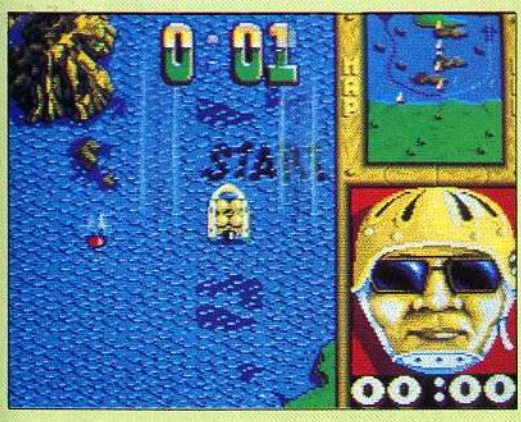
▲ ▼ ***Grand Monster Slam***

Micro News : J'aime vraiment bien les jeux de sport !

Docteur Amiga : Alors j'ai autre chose pour vous, **Robin Hood**, un jeu italien de tir à l'arc qui est très beau. Malheureusement, il est un peu limité et on s'en lasse très vite.

▲ ***Robin Hood***

▼ ***Run The Gauntlet***



▼ ***Iron Lord***

Micro News : C'est bien, le tir à l'arc !

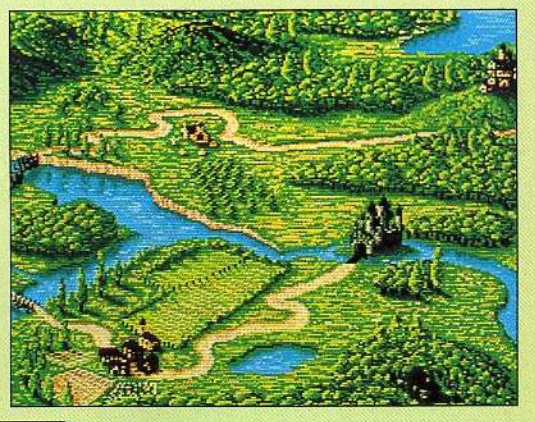
Docteur Amiga : Alors attention, voici (presque) **Iron Lord**. Eh oui ! C'est Ivan Jacot himself, le master-programmer, qui est venu nous l'apporter. Le mois prochain, vous aurez des révélations exclusives sur le jeu et les raisons de son retard. En attendant, admirez et patientez...

Micro News : Arghhhh ! Iron Lord, enfin ! Je ne peux y croire...

Docteur Amiga : Mais si, mais si ! Restons dans le sport avec **Run The Gauntlet**, une nouveauté Ocean adaptée d'une série télé anglaise et basée sur quatre épreuves dont une course en zodiac. Petit plus de la version Amiga par rapport à la version ST, il y a des images de présentation digitalisées et surtout des voix samplées de très bonne qualité. A part ça, c'est un bon petit soft, sans plus.

Micro News : Dommage !

Docteur Amiga : Mais peu importe ! Les nouveautés débarquent à la pelle. Prenons-en une autre au hasard, **The Twilight Zone** ! Je charge et... tout de suite, une musique magique s'égrène. Bon sang, mais c'est bien sûr : nous entrons dans le monde étrange de la Quatrième Dimension ! Edité par First Row Software Publishing le soft n'est malheureusement pas à la hauteur du génie de la série



▲ ***Iron Lord***

télé ; un jeu d'aventure classique, avec peu d'images (et de piètre qualité) et un analyseur de syntaxe désespérément faible. Par contre, l'analyseur de syntaxe de **Gold Rush**, le nouveau Sierra on Line, est très performant, comme d'habitude. Dommage seulement que les graphismes soient d'une laideur quasi-insoutenable ; Sierra se fout un peu de la gueule du monde. Espèrons que **Leisure Suit Larry 2**,

qui sortira le mois prochain, sera d'un meilleur niveau.

Micro News : Pff. Tout ça, c'est des jeux d'aventures vachement compliqués. Même qu'ils sont en anglais, en plus !

Docteur Amiga : C'est vrai, j'oubliais votre niveau... heu, limité. Alors repartons dans le bestial avec l'adaptation (enfin) de **Goldrunner 2**, de Microdeal. Un shoot'em up qui connut son heure de gloire sur ST mais que je trouve quelque peu dépassé aujourd'hui. Dans le même style, **Hyperdrome**,

▲ ***Last Duel***

▲ ***Gold Runner 2***

de Exocet, est un shoot'em up à scrolling vertical qui lui non plus ne fera pas date : très quelconque. Par contre, **Last Duel**, de GO ! est sensiblement supérieur, avec surtout un mode deux joueurs amusant et une animation de qualité ! Cette fois-ci, le scrolling est vertical, pour changer. Personnellement, j'en ai franchement marre de tous ces jeux pompés les uns sur les autres et sans aucune originalité.

Micro News : C'est bon, je crois que j'ai ma dose pour le mois !

Docteur Amiga : Ah non, ne croyez pas que vous allez vous en tirer comme ça, c'est trop facile ! L'ordonnance s'arrête quand je veux ! Pour le moment, il faut continuer avec **Steve Davis Snooker** de CDS, un jeu de billard qui existe sur toutes les machines du monde ; il manquait sur Amiga, le vide est désormais comblé. A part ça, c'est un billard en deux dimensions qui n'a rien d'extraordinaire.

Micro News : C'est vrai que c'est un jeu tout simple, mais il est bien fait.

Docteur Amiga : Ready Soft, l'éditeur du fabuleux *Dragon's Lair*, prépare un émulateur pour Macintosh qui est sensé faire tourner 98 % des programmes originaux. Wait and see. Retour aux jeux et au soleil

▼ ***Raider***

avec **Honda**, un simulateur de moto très beau réalisé par Digiteam, une nouvelle société italienne. Anco, firme anglaise surtout connue pour ses strip-pokers, prépare un jeu de foot superbe, **Kick Off**, qui reprend un peu l'idée première de *Hotball* : le terrain et les joueurs sont vus de haut. Mais là, on joue avec onze joueurs par équipe. Bien évidemment, vous ne pouvez pas voir le terrain en entier. Par contre, une fenêtre vous indique toujours la position de vos coéquipiers. Dernière bonne nouvelle, le programme sera distribué en France par Titus et devrait donc être disponible dans toutes les bonnes boucheries. Toujours chez Anco, voici **Diamonds**, un jeu d'arcade/aventure nullissime, laid et sans aucun intérêt. Celui-là, je vous rassure, ne sera pas distribué par Titus...

Micro News : Pas folle la guêpe.

Docteur Amiga : Comme vous dites, oui. **Explora 2** va bientôt sortir chez Infomédia, et il est superbe. L'aventure est également très réussie. On va se préparer à conclure avec **Raider** édité par Impressions, un jeu qui rappelle beaucoup *Oïds* sauf que les graphismes sont vraiment très beaux. Petits, mais beaux. Enfin, nous allons vraiment conclure avec une nouvelle pré-

▼ ***Forgotten Worlds***

▲▼ ***Explora 2***

version du génial **Forgotten Worlds**, dont je vous avais déjà parlé le mois dernier. Plus le programme avance, plus il s'annonce extraordinaire. Maintenant, le scrolling différentiel est en place, les sprites répondent très bien et bougent dans tous les sens... *Forgotten Worlds* s'annonce comme un très grand soft. Et comme en plus il peut se jouer à deux...

Micro News : On va aller se faire une partie...

Docteur Amiga : Rendez-vous le mois prochain ! Et n'oubliez surtout pas : Atari, c'est fini, Amiga vaiiiiincra !

ECLATEZ-VOUS

71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Métro : Sèvres-Babylone
ou Saint Placide

Magasin ouvert du
lundi au samedi
de 9 h 30 à 19 h 30

Tél. : (1) 45.49.14.50

PRIX EXPLOSIFS
SAUTEZ SUR L'OCCASION

JEUX OCCASIONS AMIGA 100 F

JEUX OCCASIONS NINTENDO A PARTIR DE 120 F

JEUX OCCASIONS ATARI ST 100 F

JEUX OCCASIONS MSX K7 40 F, CARTOUCHE 100 F

JEUX OCCASIONS AMSTRAD CPC K7 40 F, DISQUE 70 F

JEUX OCCASIONS COMMODORE 64/128 K7 40 F, DISQUE 70 F

JEUX OCCASIONS SEGA CARTE 256 K 120 F, CARTOUCHE 1 MEGA 160 F, 2 MEGA 200 F

TOUS TITRES DISPONIBLES EN NEUF POUR AMSTRAD CPC, ATARI ST, AMIGA, COMMODORE, MSX, SPECTRUM, NINTENDO, SEGA, ATARI XE ET ATARI 2600

COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT
ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ✆ 45.00.69.68
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT
RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT
MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C/D
LE MONDE DE L'ARCADE	149/199
10GREAT GAMES 3	129/149
SPECIAL ACTION	140/190
LES GEANTS DE L'ARCADE 2	149/199
HISTORY IN MAKING	199/249
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
SPACE ACE	129/149
LES BEST D'US GOLD	145/195
SUPREME CHALLENGE	180/220
FIST' N' THROTTLES	129/149
FRANCK BRUND BIG BOX	129/179
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LEADERBOARD PAR 3	145/169
KARATE ACES	115/175
COLLECTION KONAMI	110/180
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
ALBUM EPYX	99/189
AIRBONE RANGER	185/225
AFTERBURNER	95/145
ARTURA	95/135
ALIEN SYNDROME	95/139
ARTICFOX	145/195
ARKANOID 2	89/145
BLASTEROIDS	99/149
BATMAN	95/145
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	95/145
BARBARIAN 2	89/139
BARD'S TALES	145/195
CRAZY CARS 2	129/169
CHUCK YEAGER	95/145
CIRCUS GAMES	99/149
CYBERNOID 2	95/135
CALIFORNIA GAMES	89/139
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
DYNAMIC DUO	95/145
ECHELON	89/139
ELIMINATOR	95/139
FOOTBALL MANAGER 2	95/139
GALACTIC CONQUEROR	129/169
GUERILLA WAR	89/139
GUNSHIP	180/239
HUMAN KILLING MACHINE	99/145
HEROES OF THE LANCE	120/239
I.S.S.	99/149
LAST DUEL	99/149
LED STORM	99/149
LE MANOIR DE MORTEVILLE	/195
LE LIVRE DE LA JUNGLE	/199
LAST NINJA 2	125/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
MAXI BOURSE	139/189
MATCH DAY 2	89/149
NIGHT RAIDER	95/145
OPERATION WOLF	95/145
OLYMPIC CHALLENGE	95/139
PAC LAND	95/145
PAC MANIA	95/145
PHM PEGASUS	149/195
PIRATES	/179
RENEGADE 3	95/145
RUN THE GAUNTLET	95/145
REAL GHOSTBUSTERS	95/145
ROBOCOP	89/139
RAMBO 3	89/139
R TYPE	95/145
ROAD BLASTERS	89/139
S.D.I	95/145
THE DEEP	99/149
TECHNOCOP	99/149
THUNDERBLADE	95/145
TYPHOON	89/139
TIGER ROAD	95/145
TERRORPODS	95/145
THE GAME WINTER EDT	120/180
THE TRAIN	115/185
VIGILANTGE	99/149
VICTORY ROAD	89/139
WEC LE MANS	95/145
944 TURBO CUP	195/245

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
ARCADE MUSCLE	145/160
HISTORY OF MAKING	245/295
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE(IN CROWN)	139/189
TAITO COIN OP	125/165
FRANK BRUNO BIG BOX	129/179
FIST'N'THROTTLES	129/149
COMMAND PERFORMANCE	140/180
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LEADERBOARD PAR 4	145/175
LES AS DU CIEL	139/199
KARATE ACES	119/179
TOP TEN COLLECTION	99/145
GAME, SET & MATCH	129/179
GAME, SET & MATCH 2	139/189
ALBUM EPYX	99/149
6 PACK VOL. 3	89/139
ACTION SERVICE	145/195
AFTERBURNER	95/145
APOLLO 18	95/145
BATTLE OF NAPOLEON	/195
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	95/145
BATMAN	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BARD'S TALES	120/195
BARD'S TALES 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
CIRCUS GAMES	95/160
CAVERMAN UGH LYMPIC	/195
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV	99/189
CALIFORNIA GAMES	89/139
DENARIS	99/149
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
DEFENDER OF THE CROWN	149/189
ECHELON	95/145
FOOTBALL MANAGER 2	95/145
FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GUERILLA WAR	89/125
GUNSHIP	139/189
HUMAN KILLING MACHINE	99/149
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
LEST STORM	95/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
LAST NINJA 2	125/145
MENACE	120/160
OPERATION WOLF	95/135
OLYMPIC CHALLENGE	95/145
OUT RUN	95/145
POWERPLAY HOCKEY	/195
PAC MANIA	95/145
POOL OF RADIANCE	/269
POWER AT SEA	99/169
P.H.M. PEGASUS	99/145
PIRATES	145/185
RUN THE GAUNTLET	95/145
RENEGADE 3	95/145
REAL GHOSTBUSTERS	95/145
REBEL CHARGE CHICAMANGA	/260
RACK EM	120/189
ROBOCOP	95/135
R. TYPE	95/145
RAMBO 3	89/139
SERVE & VOLLEY	120/190
SOCCER (MICROPROSE)	185/225
SOLDIER OF LIGHT	95/145
S.D.I.	95/145
THE DEEP	99/149
T.K.O.	120/189
TECHNOCOP	99/199
TIMES OF LORE	120/180
TIGER ROAD	95/145
THE GAME SUMMER EDT	95/145
THE GAME WINTER EDT	95/145
THE TRAIN	99/149
TEST DRIVE	99/149
ULTIMA 5	325
WILLOW	/169
WEC LE MANS	95/145
ZAC MC KRACKEN	/179

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
ARCADE MUSCLE	145
HISTORY IN THE MAKING	249
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD)	169
COMMAND PERFORMANCE	160
LES BEST D'US GOLD	149
FIST'N'THROTTLES	145
FRANCK BRUNO BIG BOX	140
TAITO COIN OP	125
GOLD SILVER BRONZE	145
TOP 10 COLLECTION	120
GAME, SET & MATCH	129
GAME SET & MATCH 2	149
AFTERBURNER	95
AIRBONE RANGER	120
ARKANOID 2	95
BATMAN	120
BARBARIAN 2	95
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	149
DRAGON NINJA	95
DOUBLE DRAGON	95
FOOTBALL MANAGER 2	95
GUERILLA WAR	95
GUNSHIP	120
HUMAN KILLING MACHINE	110
INTERNATIONAL SOCCER	120
LAST DUEL	110
LAST NINJA 2	140
OPERATION WOLF	95
RUN THE GAUNTLET	95
ROBOCOP	95
R TYPE	120
RAMBO 3	95
ROAD BLASTER	95
TIGER ROAD	120
TECHNOCOP	120
THUNDERBLADE	95
TERRORPODS	95
WEC LE MANS	120
XENON	120

ATARI XL/XE

AIRWOLF	95/
AMERICAN ROAD RACE	85/
ACE OF ACES	95/149
ARKANOID	120/169
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DAMBUSTERS	95/
DECATHLON	95/
GAUNTLET	95/145
FOOTBALLER OF THE YEAR	95/180
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
LEADER BOARD	120/169
NINJA MASTER	69/
PRO GOLF	85/
ROCKFORD	85/
STEVE DAVIS SNOOKER	95/180
SPACE SHUTTLE	85/
SPY VS SPY TRILOGY	120/180
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	120/169
WINTER EVENS	120/169
WINTER OLYMPIADE 88	120/180
BLUE MAX	140 K
CHOPLIFTER	160 K
DESERT FALCON	180 K
EAGLE NEST	160 K
FIGHT NIGHT	190 K
FOOTBALL	120 K
FINAL LEGACY	120 K
GATO	190 K
JOUST	120 K
LODE RUNNER	190 K
MILLIPEDE	120 K
MIDNIGHT MAGIC	190 K
ONE ON ONE BASKET	190 K
RESCUE ON FRACTALUS	190 K
ROBOTRON 2084	120 K

PC 1512 & COMPATIBLES

COMPILATIONS :	
ALBUM EPYX N.2	245
LES CLASSIQUES VOL.1	290
LES CLASSIQUES VOL.2	290
SPECIAL ACTION	295
AIRBONE RANGER	245
ACTION SERVICE	195
APOLLO 18	225
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	345
BAD DUDES	295
BATTLE TANK	295
BALANCE OF POWER 1990	340
BILLIARD SIMULATOR	245
BATTLE CHESS	245
CALIFORNIA GAMES	195
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
CHESSMASTER 2000	290
CHEESMASTER 2100	490
D.T. OLYMPIC CHALLENGE	245
DOUBLE DRAGON	245
DECISION IN THE DESERT	290
DEFENDER OF THE CROWN	245
ECHELON	245
FAST BREAK	290
F16 COMBAT PILOT	235
F19	385
FALCON AT	445
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK L'UNITÉ	250
G.L. HOTSHOTS	225
GOLD RUSH	345
GUERILLA WAR	245
GRAND PRIX CIRCUIT	295
GUNSHIP	295
HUMAN KILLING MACHINE	195
HEROES OF THE LANCE	295
IKARI WARRIOR	225
ICE HOCKEY	145
JET FIGHTER	395
KING QUEST TRIPLE	395
KING QUEST 4	295
LORD OF CONQUEST	295
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	245
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
L'ARCHE DU CPT BLOOD	249
MIGHT AND MAGIC	395
MEURTRE A VENISE	245
MAXIBOURSE	245
MECH BRIGADE	290
OPERATION JUPITER	245
POOL OF RADIANCE	295
PIRATES	225
POLICE QUEST 2	395
POLICE QUEST	245
REBEL CHARGE CHICAMANGA	290
ROGER RABBIT	235
RACK EM	245
ROCKET RANGER	295
SUPERMAN	245
SPEEDBALL	345
SERVE & VOLLEY	235
SARGON 3	295
SPACE QUEST 2	225
TECHNOCOP	245
THE GAMES SUMMER EDT	245
THE GAMES WINTER EDT	245
THE TRAIN	245
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TEST DRIVE	269
U.M.S.	225
ULTIMA 4	295
ULTIMA 5	295
WILLOW	245
WAR IN THE MIDDLE EARTH	245
ZAC MAC CRACKEN (FRANCAIS)	245
ZANY GOLF	235
4TH INCHES	225
944 TURBO CUP	239
688 ATTACK SUB	295

UTILITAIRES ET LIBRAIRIE DISPONIBLES EN MAGASIN. (LISTE SUR DEMANDE).

ATARI 520/1040 STF

COMPILATIONS :	
PRECIOUS METAL	225
PREMIER COLLECTION	245
COMPUTER HITS VOL.2	245
LES FORCES MAGIQUES	195
LES CLASSIQUES VOL.1	290
MEGA PACK	245
TRIAD	290
5 STARS	239
ADVANCED RUGBY SIMULATOR	195
AFRICAN RAIDERS	195
AFTERBURNER	239
BLASTEROIDS	199
BIO CHALLENGE	195
BALLISTYX	195
BILLIARD SIMULATOR	195
BAAL	195
BATMAN	195
BARBARIAN 2	195
BARD'S TALES	245
COSMIC PIRATES	195
CUSTODIAN	195
CRAZY CARS 2	235
CIRCUS GAMES	195
CARRIER COMMAND	235
CHESSMASTER 2000	225
DRAGONSCAPE	185
DRAGON NINJA	195
DEJA VU 2	395
DOUBLE DRAGON	195
DONGEON MASTER	225
ELITE	225
EXPLORA	345
EXPLORA 2	295
F.O.F.T.	275
F 16 COMBAT PILOT	235
F16 FALCON(FRANCAIS)	285
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
GOLD RUSH	345
GALBREDON'S DOMAIN	195
GAUNTLET 2	195
GUNSHIP	225
HUMAN KILLING MACHINE	145
HEROES OF THE LANCE	225
INTERNATIONAL RUGBY	199
INTERNATIONAL KARATE +	225
KING QUEST 4	295
LAST DUEL	145
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	245
LOMBARD RALLY	245
MEURTRE A VENISE	225
OPERATION NEPTUNE	245
ORBITER	345
OPERATION WOLF	185
OPERATION JUPITER	225
OUT RUN	195
POPULOUS	245
POLICE QUEST 2	395
PURPLE SATURN DAY	225
PAC MANIA	190
REAL GHOSTBUSTERS	199
ROADBLASTER	185
R TYPE	225
RAMBO 3	185
STEEVE DAVIS SNOOKER	225
SUPERMAN	245
SPEED BALL	239
STARGLIDER 2	225
THE DEEP	199
THE GAMESWINTER EDT	195
TIGER ROAD	195
TEENAGE QUEEN	195
TECHNOCOP	195
THUNDERBLADE	195
VICTORY ROAD	185
WAR IN THE MIDDLE HEARTH	195
WILLOW	295
ZOMBI	275
ZAC MC KRAKEN (FRANCAIS)	245
944 TURBO CUP	239

TOUS LES UTILITAIRES, LA LIBRAIRIE ET LES EDUCATIFS, EN MAGASIN. (LISTE SUR DEMANDE).

NUT.

NOUVEAU à GRENOBLE

Ouverture prochainement d'un magasin.
COCONUT GRENOBLE
8, cours Bérriat
38000 GRENOBLE

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

MEGA PACK	245
TRIAD	295
AFTERBURNER	245
ARCANOID 2	235
BIO CHALLENGE	185
BALANCE OF POWER 1990	295
BLASTEROIDS	249
BALLISTYX	195
BILLIARD SIMULATOR	245
BATMAN	239
BATTLE CHESS	245
BARD'S TALES	225
BARD'S TALES 2	249
CUSTODIAN	199
CRAZY CARS 2	245
CALIFORNIA GAMES	225
CARRIER COMMAND	245
CHESSMASTER 2000	195
DENARIS	195
DRAGON'S LAIR	345
DOUBLE DRAGON	195
DONGEON MASTER	245
ELITE	245
FALCON	295
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GAUNTLET 2	245
GALDREDON'S DOMAIN	195
HUMAN KILLING MACHINE	149
HEROES OF THE LANCE	245
HYBRIS	245
I LUDICRUS	245
I.K.+	245
INTERNATIONAL SOCCER	245
LAST DUEL	245
LOMBARD RALLY	245
LA QUETE DE L'OISEAU	245
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
MEURTRE A VENISE	245
OPERATION JUPITER	245
OPERATION WOLF	210
POPULOUS	245
PURPLE SATURN DAY	245
PACMANIA	195
RING SIDE	295
RUN THE GAUNTLET	245
REBEL CHARGE CHICHAMANGA	345
ROGER RABBIT	235
ROCKET RANGER	309
STEVE DAVIS SNOOKER	245
SWORD OF SODAN	325
SUPER HANG ON	240
SPACE QUEST 2	375
SKI SIMULATOR	295
SPEEDBALL	245
STARGLIDER 2	225
THE GAME WINTER EDT	185
THE KRISTAL	285
THE DEEP	195
TEENAGE QUEEN	245
TV SPORTS	315
TIGER ROAD	225
THUNDERBLADE	245
UMS	245
WAR IN THE MIDDLE EARTH	245
WILLOW	285
ZAC MC KRACKEN	245

APPLE 2

ARKANOID	269
BAD DUDES	295
BATTLE OF NAPOLEON	350
BARD'S TALE	295
BARD'S TALE 2	295
BARD'S TALE 3	295
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	295
CALIFORNIA GAMES	350
CHESSMASTER 2000	295
DESTROYER	195
ECHELON	295
FLIGHT SIMULATOR 2	430
GLOBAL COMMANDER	265
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 3	295
KARATE CHAMP	190
KUNG FU MASTER	190
MIGHT AND MAGIC	395
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	295
POOL OF RADIANCE	450
POLICE QUEST	395
P.H.M. PEGASUS	295
QUARTERBACK	295
RISK	345
ROGER RABBIT	295
STREET SPORT FOOTBALL	345
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
THE GAMES WINTER EDT	395
TIME OF LORE	345
TEST DRIVE	295
TRIPLE PACK	190
ULTIMA 5	290
VICTORY ROAD	295
WINGS OF FURY	275
2400 A.D	350

APPLE 2 GS

ARKANOID	295
BARD'S TALES	420
CALIFORNIA GAMES	295
CHESSMASTER 2100	395
DUNGEON MASTER	340
DEJA VU	395
DEFENDER OF THE CROWN	345
DESTROYER	350
GAUNTLET	290
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 4	395
LAST NINJA	275
MINI PUT	295
MARBLE MADNESS	290
PIRATES	295
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SILENCE SERVICE	295
SHADOWGATE	350
SUBBATTLE SIMULATOR	340
TOMAHAWK	295
THEXDER	290
UNINVITED	350
WAR IN THE MIDDLE EARTH	395

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :	
+ HANG ON	
+ 2 MANETTES DE JEUX	
+ CABLE PERITEL	990
PISTOLET PHASER	249
JEUX	
AZTEC ADVENTURE	255
AFTER BURNER	295
ALIEN SYNDROME	295
ALEX KIDD	255
ALEX KIDD 2	295
ACTION FIGHTER	255
ASTRO WARRIOR / PIT POT	255
BLACK BELT	255
CAPTAIN SILVER	295
CHOPLIFTER	255
DOUBLE DRAGON	295
ENDURO RACER	255
F16 FIGHTER	195
FANTASY ZONE 3	255
FANTASY ZONE 2	295
FANTASY ZONE	255
GOLVELLIUS	295
GREAT GOLF	255
GREAT FOOTBALL	255
GREAT BASKETBALL	255
GREAT BASEBALL	255
GREAT VOLLEYBALL	255
GHOST HOUSE	195
KENSEIDEN	295
LORD OF THE SWORD	295
KUNG FU KID	255
MONOPOLY (ANGLAIS)	255
MIRACLE WARRIOR	395
MY HERO	195
OUT RUN	295
PHANTASY STAR	395
POWER STRIKE	255
PENGUIN LAND	295
PRO WRESLING	255
QUARTET	255
R TYPE	295
RAMBO 3	295
RESCUE & MISSION	255
ROCKY	295
SHINOBI	295
SHANGAI	255
SPY VS SPY	195
SECRET COMMAND	255
SUPER TENNIS	195
SPACE HARRIER	295
THUNDERBLADE	295
TEDDY BOY	195
TRANSBOT	195
THE NINJA	255
WORLD SOCCER	255
WORLD GRAND PRIX	255
WONDERBOY	255
WONDERBOY 2	295
ZILLION	255
ZILLION 2	255
JOYSTICKS SEGA :	
SPEED KING SEGA	149
CONTROL STICK	129
WINNER 190 SEGA	89

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO :	
+ SUPER MARIO BROS	
+ 2 MANETTES DE JEUX	
+ CABLE PERITEL	990
PISTOLET	295
ROBOT	420
JEUX :	
BALLOON FIGHT	260
CASTLE VANIA	345
CLU CLU LAND	260
DONKEY KONG	195
DONKEY KONG 3	195
EXCITEBIKE	295
GOONIES 2	345
GRADIUS	295
GOLF	260
ICE CLIMBER	260
ICE HOCKEY	260
KID ICARUS	345
KUNG FU	260
LEGEND OF ZELDA	395
METROID	360
MACH RIDER	295
PUNCH OUT	345
PINBALL	260
POPEYE	195
PRO WRESLING	295
RC PROAM	295
RAD RACER	345
SOCCER	260
SLALOM	260
SUPER MARIO BROS	260
SUPER MARIO 2	395
TOP GUN	345
TENNIS	260
URBAN CHAMPION	260
VOLLEY BALL	260
WRECKIMG CREW	295
JEUX POUR PISTOLET :	
DUCK HUNT	295
HOGAN'S HALLEY	295
WILD GUNMAN	295
JEUX POUR ROBOT :	
GYROMITE	345
STACK UP	345
JOYSTICKS :	
NES ADVANTAGE	395

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3"5	
3"5 SF/DD, LES 10	89
3"5 DF/DD, LES 10	120
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	99
BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ	120
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ	150
DISQUETTES 5"1/4	
5"1/4 NEUTRES, LES 10	39
5"1/4 SF/DD, LES 10	69
5"1/4 DF/DD, LES 10	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ	99
DISQUETTES 3", LES 10	190

MATERIEL

ATARI ST	
520 STF	3490
520 STF + MONITEUR MONO	4490
520 STF + MONITEUR COULEUR	4990
1040 STF	4790
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + COULEUR	6990
MEGA ST1 MONOCHROME	5950 HT
MEGA ST1 COULEUR	7250 HT
MEGA ST2 MONOCHROME	9450 HT
MEGA ST2 COULEUR	10750 HT
MEGA ST4 MONOCHROME	12450 HT
MEGA ST4 COULEUR	12750 HT
LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :	
DISQUE DUR 30 MEGA ATARI	4990
DISQUE DUR 60 MEGA ATARI	7590
CA 720 3"5 DF	1290
CUMANA 3"5 DF	1490
CUMANA 5"1/4 1 MEGA	1990
MONITEURS :	
MONOCHROME HR.SM124	1590
COULEUR SC1425	2590
COULEUR PHILIPS 8801	2490
AMIGA :	
AMIGA 500	4490
CABLE PERITEL	190
LECTEUR 3"5 CA880	1490
IMPRIMANTES :	
LASER SLM804	11450 HT
STAR LC10 COMPLETE	2590
STAR LC10 7 COULEURS	2690
STAR LC 24/10	3990
DIVERS :	
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49
RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR	95
TAPIS SOURIS	75
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	49
QUADRUPLEUR JOYSTICK (ST)	95
DOUBLEUR JOYSTICK (CPC)	79
JOYSTICKS :	
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
QUICKJOY 5	195
SPEEDKING KONIX	105
NAVIGATOR	169
MICRO BLASTER	130
ERGOSTICK	245
3WAY WICO	320
COMPUTER COMMAND PC	390
SPEEDKING PC	245
SPEEDKING PC + CARTE	445

COMITES D'ENTREPRISES ET ETUDIANTS NOUS CONSULTER

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 Paris
43.55.63.00

carte bleue CB

NOM _____
ADRESSE _____
_____
_____
TÉL _____

Date d'expiration —/— Signature _____

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage..... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer .....
Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20F pour frais de rembt)
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :

☐ATARI ST ☐ATARI XL/XE ☐AMSTRAD CPC ☐APPLE ☐APPLE 2 GS
☐MACINTOSH ☐AMIGA ☐C64 ☐SPECTRUM ☐PC et COMPATIBLES

LES SECRETS DU PROFESSEUR ST

On ne peut pas dire que les logiciels ST pleuvent ces derniers temps. Oh, bien sûr, prof ST s'est tout de même arrangé pour que nous ayons notre dose mensuelle d'octets, mais on sent bien que ce n'est plus vraiment ça.

Micro News : C'est vous prof ? Je ne vous ai même pas entendu arriver. C'est curieux mais j'ai comme l'impression que vous cherchez à passer inaperçu.

Professeur ST : Je n'irai pas jusque là mais c'est hélas un peu vrai. Les temps sont très difficiles pour un chasseur en quête de réelles nouveautés. Figurez-vous que tous les éditeurs ont dans leurs cartons des choses extraordinaires mais comme dirait Anne, ma frangine Anne, on ne vois rien venir...

Micro News : Rien que l'herbe qui verdoie et l'Amiga qui merdoie...

Professeur ST : Eh oui, la nouvelle mode micro est d'annoncer les logiciels avec force tapage trois mois avant leur sortie, pour ensuite les vendre dans une quasi clandestinité. J'ai eu comme ça quelques surprises en allant chez les revendeurs. Par exemple, qui sait que *Simbad* est enfin disponible sur ST ? Qui sait que *Bio-Challenge* est en vente ?

Micro News : Vous exagérez un peu, là, vous ne croyez pas ?

Professeur ST : Oh, à peine. Enfin, au lieu de tirer des plans sur la comète, je vais vous présenter un ou deux trucs.

Micro News : Pendant que vous y êtes, allez jusqu'à deux ou trois...

Professeur ST : Oui, mais ils ne seront pas tous du niveau de **Ballistix**. Ce nouveau **Psygnosis** est absolument superbe. Pas tant par le thème que par l'ambiance qui se dégage du jeu. En gros, tout cela ressemble à *speedball* - il s'agit de mettre une balle dans les buts adverses - mais en plus sulfureux. Un joueur contre l'ordinateur ou deux joueurs s'affrontent sur un terrain futuriste. Attention, on est très loin du film *Tron*. Ici, le futur n'est pas du tout hight-tech mais plutôt barbare et gothique, presque diabolique. Bref, vous connaissez le style graphique propre à *Psygnosis,* que l'on a eu l'occasion d'admirer sur les pages de présentation de leurs précédents softs.

▲ ***Butcher Hill***

Micro News : Oui, je vois tout à fait.

Professeur ST : Eh bien là, tout le jeu est de la même veine !

▼ ***Ballistix***

Micro News : Au pied de la lettre, on pourrait parler de "beauté du diable".

Professeur ST : C'est exactement ça.

Micro News : On peut dire que votre rubrique était très courte, ce mois-ci !

Professeur ST : Hé là ! c'est pas fini. Tenez, voici **Butcher Hill**, un logiciel **Gremlin**.

Micro News : Beuark, encore un truc de guerre !

Professeur ST : Tout juste Auguste ! Comme *Platoon*, il s'agit de descendre le plus de viets possible (la colline du boucher) et comme *Platoon*, la réalisation à l'air plutôt moyenne.

Micro News : En somme, c'est un jeu assez mortel...

Professeur ST : Ouarf ouarf ! Ceci dit, j'ai horreur de jouer les pudibonds mais ce type de logiciels me fait de plus en plus gerber. A la limite, un logiciel vraiment cynique sur la guerre me ferait rire, un logiciel plus technique me toucherait moins. Que des programmeurs se documentent froidement sur ce qu'il y a de plus vil en l'homme pour en faire un jeu, me dépasse.

Micro News : Oui, la chair vivante et dénudée offense plus les censeurs que la chair à canon, puisque les états, quels qu'ils soient, exportent plus d'armes que de lingerie coquine !

Professeur ST : Heureusement, **Gremlin** annonce également **Ramrod**, un logiciel beaucoup plus audacieux puisqu'il inverse complètement les rôles. Il y est demandé au joueur d'amuser l'ordinateur. Pour cela, il faut diriger un personnage et lui faire ramasser des objets. En cours de partie, le personnage peut se servir de différents jeux. Bref, des jeux dans le jeu pour le prix d'un seul !

Quant à **Océan**, ils nous préparent un **Double Detente** tiré du film du même nom. La démo que j'en ai vu laisse entrevoir quelque chose d'assez balaise.

Micro News : Oui, avec Arnold Schwarzenegger, ça sera balaise, c'est sûr !

Professeur ST : Trève de plaisanterie, le plus fort est que l'on reconnaît vraiment Arnold, à l'écran.

Micro News : Et côté utilitaires, quoi de neuf ?

Professeur ST : **Clavius,** importateur exclusif et officiel de **Avant-Garde Systems** pour la France, propose de plus en plus de produits intéressants. Pour commencer, nous avons un **PC Ditto 2** qui a l'air tout à fait remarquable.

Micro News : Bien que cela paraisse peu vraisemblable, pouvez-vous rappeler à

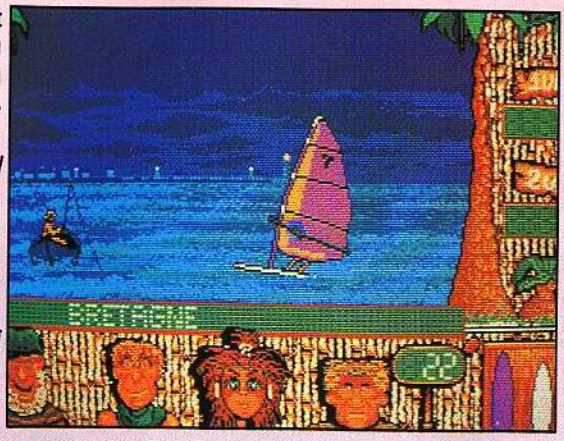
▲ ***Le Fétiche Maya***

ceux de nos lecteurs qui n'auraient jamais entendu parler de ce logiciel, à quoi il sert ?

Professeur ST : Right ! *PC Ditto* est un émulateur PC, c'est-à-dire qu'il transforme - au gré de l'utilisateur - tout ST en compatible PC. Il est ainsi possible de faire tourner des logiciels PC sur sa machine préférée, en monochrome et en couleur. Plus fort, le logiciel émule le disque dur avec accès automatique aux partitions Atari; des fichiers en mode PC et ST peuvent coexister sur le même disque dur sans tout faire planter. A titre indicatif, l'éditeur est même en train de travailler à une nouvelle version émulant également le mode EGA (mode graphique propre au PC) et la souris *Microsoft*. Toujours dans les projets, *PC Ditto* sortira bientôt en cartouche et une version futur - comportant du hard - autorisera même la connection d'un véritable clavier de type AT sur votre Atari !

Micro News : Chic alors !

Professeur ST : Puisque nous parlons de **Clavius**, voyons un peu les nouveautés.



▲ ***Windsurf Willy***

Pour commencer, **Trivial Music**, un *Trivial Pursuit* sur micro dont toutes les questions portent sur la musique. On trouve aussi **Trilogy**, un package regroupant trois utilitaires de **AB Software** : **Mastermat**, un formateur, **Quick-List plus**, une mini-gestion de fichiers et **Picstrip** qui permet de convertir des images de différents formats, heu, à différents formats.

Micro News : Mais dites-moi, ça existe en freeware, tout ça !

Professeur ST : C'est exact, mais là, on peut y trouver un intérêt si l'on est très pressé et de plus, il y a des notices d'utilisation, ce qui n'est pas négligeable. Je continue. Toujours importé par **Clavius** et toujours édité par **AB Software**, **AB Animator** est un super éditeur de sprites ayant la particularité de sauver les fichiers au format GFA et Fast Basic. J'ai gardé le meilleur pour la fin : **Image Scanner**. Pour une somme assez modique, ce produit permet de digitaliser un document en fixant le scanner (une fibre optique) sur la tête de son imprimante. Bien entendu, un utilitaire permet de retravailler la digit ou de la convertir au format préféré (*Degas*, *Néochrome* et IMG).

Micro News : Voilà de quoi satisfaire ceux qui vous reprochent de ne parler que de jeux.

Professeur ST : Ça ne va pas durer. On commence avec **Cinemaware** qui vient d'achever - enfin - la traduction de **King of Chicago** et on continue avec **Windsurf Willy**, une course en planche à voile réalisée par **Silmarils**.

Micro News : Cocorico !

Professeur ST : Ne vous moquez pas de moi. Je sais aussi critiquer. Tenez, par exemple, prenez **Esat Software** : leurs produits sont excellents pour la plupart, mais en revanche, ils ont réussi à faire un nouvel emballage pour le logiciel *Jade*, encore plus hideux que le précédent. Et je vous garantis qu'il fallait vraiment y mettre du sien.

*Micro News : Toujours chez **Silmarils**, on annonce **Le Fétiche Maya**, un jeu d'aventure en 3D qui va amener les joueurs à visiter la jungle du Yucatan. Il paraît même que le logiciel disposera d'un véritable simulateur de conduite !*

Professeur ST : Ah oui, c'est vrai ! Bon, je vais conclure avec **Goldrunner 3D** qui s'annonce comme un super hit. Tenez, histoire de vous mettre l'eau à la bouche, je vous dirai simplement qu'il a été réalisé par les développeurs de *Falcon*. Du reste, **Spectrum Holobyte** a promis des disquettes de scénarii pour ledit **Falcon**. La première disquette comprendra 11 missions inédites plus une douzième permettant de les enchaîner toutes.

Micro News : Fini ?

Professeur ST : Encore une chose. **Océan** vient de sortir LA compilation du

▲ ***Ramrod***

siècle. Imaginez un même package contenant **Xénon**, **Hang On**, **Arkanoïd** et **Capitaine Blood**.

Micro News : On ne pouvait rêver plus belle fin !

Professeur ST : Dernière minute, **Titus** importe quelques logiciels anglais de qualité. Le premier est **Kick Off** de **Anco**, un véritable simulateur de foot très pointu et très rapide permettant de jouer contre l'ordinateur où contre un autre joueur. Suivra aussi **Let Sleeping Gods Lie** de **Empire**. Rien que du bon ! Voilà. Tchao les gars !

Micro News : OK prof, tchao !

MONSIEUR PRO

Monsieur Pro, c'est l'avènement dans Micro News d'une rubrique plus tournée vers les nouveautés du monde professionnel. Pourquoi parler de "pro" dans un journal ludique, me demanderez-vous ? Parce que les dernières innovations informatiques débarquent très rapidement sur les micros familiaux des petits utilisateurs que nous sommes. Et demain c'est vous, lecteurs de Micro News, qui serez amenés à utiliser les ordinateurs professionnels. Pour savoir aujourd'hui de quoi sera fait votre futur, lisez Monsieur Pro !

RAYON LASER

Bien que la chose commence à se démocratiser, l'imprimante laser à domicile n'est pas encore un fait très courant. Et puis, jusqu'à aujourd'hui, pour utiliser une laser il fallait toujours passer par un logiciel graphique "quelconque". Première étape vers une utilisation plus souple de la laser, Softmart commercialise **GoScript**, logiciel édité par Lasergo qui imprime les fichiers Postscript en mode batch. Ainsi l'utilisateur de *PageMaker* (par exemple) pourra sauver ses fichiers postscript sur disque et les imprimer à tout moment sans avoir besoin de charger le logiciel graphique. N'importe qui dans une société pourrait imprimer des pages sans connaître un outil aussi complexe qu'un logiciel de PAO, ce qui croyez-moi n'est pas à la portée de tout le monde ! *GoScript* est compatible avec *PageMaker*, *Word*, *Quattro* et tous logiciels disposant de drivers postscript, mais il sait aussi travailler avec des imprimantes matricielles classiques 9 ou 24 aiguilles. Il fonctionne sur PC XT, AT et PS/2 avec 640 Ko minimum, en CGA, EGA et Hercules. Ça va faire des heureux.

SCANNER A MAIN

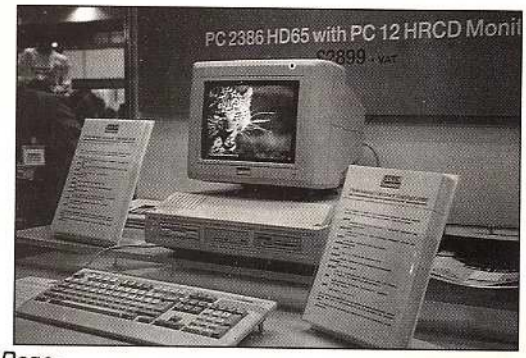
Dès qu'ils en sortent un à pied je le veux ! Ceci dit, le scanner à main édité par Sigold et toujours distribué par Softmart a de quoi faire rêver. D'un format à peine plus important qu'une souris classique, ce scanner digitalise des bandes de 6 x 25 cm avec une résolution de 400 DPI et reconnaît jusqu'à quatre teintes de gris. Sympathique certes, mais là n'est pas le plus fort. L'important ici c'est l'**OCR**. Pour ceux qui ignorent ce qu'est l'OCR, je parlerai simplement de "reconnaissance de caractères". Ce qui signifie qu'un document saisi à l'aide du scanner peut être transformé en fichier ASCII. Compatible PC XT ou AT (640 Ko et disque dur), l'interface occupe un slot d'extension 8 bits court. Cette petite merveille est compatible avec des logiciels graphiques tels que *Dr. Hallo*, *Windows Paint*, etc, avec des logiciels de PAO tels que *PageMaker*. La reconnaissance des caractères est directe avec les fontes Courrier, Times Roman et Helvetica mais des fichiers de reconnaissance sont fournis pour d'autres fontes.

COURT-CIRCUIT

Oublions un moment les produits de haute technologie pour nous pencher sur un logiciel qui vous permettra peut-être de créer la carte du siècle ! **L'Electronicien** est un logiciel de CAO d'électronique analogique pour Atari ST en haute résolution uniquement et sous GEM, bien sûr. Je serais tenté de dire : "Enfin !". Enfin un logiciel qui offre le tracé automatique de résistances, capacités et autres bobines selfiques ou transistors bipôlaires (à effets de champs et MOS, si si !). Avec une représentation conforme et un repérage automatique des composants, on voit mal ce qu'on pourrait lui demander de plus. La précision ? Elle est supérieure pour les composants et les calculs au 1/1000 ! Côté simulation, la représentation graphique se fait dans le plan de Bode ou de Nyquist, etc. Arrêtons là, toutes les spécificités du logiciel rempliraient deux pages. C'est édité par Logisoft, et on ne leur en veut vraiment pas !

ALTOS DANS LA COURSE

J'avais déjà vu ça chez *Acorn* en Angleterre, maintenant ce sont les Français qui s'y mettent. **Altos France**, filiale d'*Altos Computer Systems*, leader mondial des systèmes multipostes sous **Unix** et **Xenix** (retenez bien ces noms, ce sont les systèmes de demain !) crée le "Team Gagnant" avec 16 de ses partenaires qui sponsorisent l'écurie Laurent Daumet Autosport pour le championnat de France de Formule 3. La Formule 1, c'est encore trop cher, même pour un leader mondial... Nous sommes bien peu de chose !

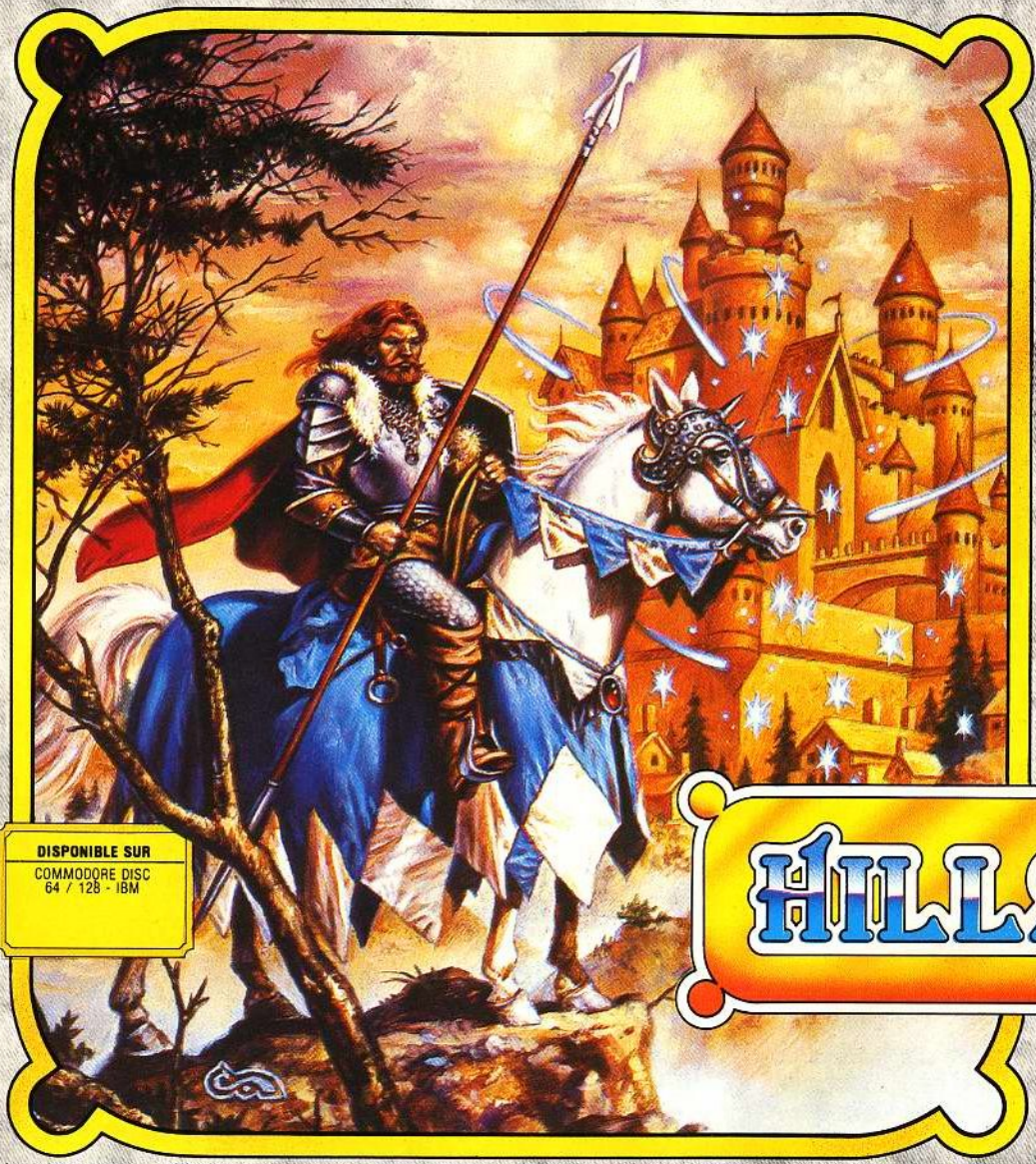


AMSTRAD PRO : DU NOUVEAU

Il est là, tout nouveau, tout beau et presque disponible. De qui s'agit-il ? Du **PC 2386 d'Amstrad** bien sûr, un petit bijou de 40.000 F H.T. qui fera rêver tous les amoureux de PC et peut-être même les autres. 4 Mo de mémoire vive, 64 Ko de mémoire cache "zéro wait-state", un disque dur 65 Mo, un lecteur de disquettes 3,5" de 1,44 Mo, une carte PVGA émulant tous les modes écrans "standards", 5 connecteurs d'extensions (quatre sur 16 bits, un court sur 8 bits) ; voilà en résumé les capacités techniques du monstre. Il ne vous reste plus qu'à choisir parmi les trois types de moniteurs couleur proposés par Amstrad. A moins que vous ne soyez un irréductible Gaulois, bien décidé à vous en tenir au monochrome, car ça aussi c'est possible ! Côté logiciels, c'est DOS 4.0 et Windows 386, du multi-tâche à la pelle... Avec le 80386 d'Intel (cadencé à 20 Mhz sur le 2386), les PC méritent enfin le nom de micro-ordinateurs de pointe...

OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®



HILLSFAR, une ville du monde ludique des Forgotten Realms magiques riches en aventures et en défis.

Chaque visite que vous faites à Hillsfar est une expérience passionnante et différente. Partez à la découverte de la ville, à la rencontre de personnages dans les rues ou dans les pubs et vivez une aventure (il y en a plusieurs).

Vous pouvez transférer votre personnage préféré à partir des jeux de rôle sur ordinateur de Pool of Radiance et Curse of the Azure Bords faisant partie des Forgotten Realms ou en créer un nouveau. Votre aventure et les options qui sont à votre disposition pour chaque jeu peuvent être modifiées pour s'adapter aux spécificités de votre personnage (voleur, mage, clerc, guerrier).

Votre aventure vous tiendra constamment en haleine. Vous irez vous battre dans l'arène contre les minotaures, et toutes sortes d'ennemis maléfiques. Vous entrerez dans différents bâtiments et il vous faudra recourir à toute votre adresse pour gagner. Vous pourrez aussi participer à des parties de tir à l'arc et à des concours hippiques.

DISPONIBLE SUR
COMMODORE DISC
64 / 128 - IBM

HILLSFAR

Une action / aventure des Forgotten Realms. La ville de Phlan est envahie par les monstres et c'est à vous de découvrir l'identité de la force maléfique qui les contrôle et de les détruire. Le jeu est délirant et les graphiques superbes : le tout dernier jeu le plus réussi en matière de fantasy games.

Un programme utilitaire qui permet aux Dungeons Masters de créer très rapidement des personnages pour les campagnes AD & D - plus de 1000 rencontres et 1300 monstres et personnages des Manuels de monstres AD & D - I & II.

DISPONIBLE SUR
COMMODORE DISC
64 / 128 - IBM

Dans le monde mystique de Krynn, huit compagnons courageux font face aux monstres maléfiques, aux morts-vivants et au vieux dragon Khisanth en partant à la recherche des précieux disques de Mishakal.

DISPONIBLE SUR
ATARI ST - AMIGA - IBM
AMSTRAD K7 & DISC
Bientôt sur
C 64/128 K7 & Disc

DISPONIBLE SUR
COMMODORE DISC
64 / 128
IBM - APPLE

CLUE BOOK DISPONIBLE

TSR, Inc.

STRATEGIC SIMULATIONS INC

UBI Soft

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS - TOUS DROITS RESERVES
Disponible dans les meilleurs points de vente.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD & D, FORGOTTEN REALMS, DRAGONLANCE and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA and used under license from Strategic Simulations Inc., Moutain View, CA, USA. All rights reserved. © 1989 TSR, Inc. © 1989 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.

SPÉCIAL FREEWARE !

Libres d'utilisation ou de duplication, les logiciels du domaine public ou freeware tendent à intéresser de plus en plus les utilisateurs. Tandis que les logiciels du commerce souffrent de prix encore élevés (amenant de nombreuses personnes au piratage), les dompubs gagnent du terrain. En effet les utilisateurs, après avoir longtemps boudé ces programmes jugés (à tort) sans grand intérêt, se rendent doucement à l'évidence : la qualité y est aussi. Face à cet intérêt grandissant (et des dizaines de lettres), l'équipe de Micro News (dans un élan commun) a décidé la création d'une nouvelle rubrique Freeware. Chaque mois vous y trouverez des informations, la présentation de nouveaux programmes et finalement des adresses de diffuseurs. Désormais, les programmes qui étaient considérés comme le parent pauvre des softs du commerce auront droit de cité dans nos colonnes !

Incroyable ! Suite à l'article paru dans Sex Machines du n°19 (et surtout suite aux photos dudit article !), **P.D.S. Free Line** a reçu 2500 demandes de catalogues ! Emus par cette avalanche inattendue, les animateurs de cette association à but non lucratif (loi de 1901) ont décidé d'offrir un prix spécial de 15 F par disquette aux lecteurs de Micro News, au lieu du prix habituel (déjà fort bas) de 20 F. Reportez-vous à la rubrique "Bons Plans" en page 102 et profitez-en : moins cher ça existe peut-être, mais nous on connait pas...

Nous commençons à recevoir pas mal de courrier sur le freeware et vous nous envoyez souvent des disquettes dans vos lettres. Inutile de dire que nous nous précipitons pour les voir car elles sont souvent érotiques, pour le moins. Une mise au point s'impose : nous pouvons passer des photos d'écran de ces disquettes dans "Sex Machines" si elles sont érotiques ou même porno-soft. Mais certaines disquettes que nous avons reçues sont vraiment trop hard pour Micro News, qui, une fois de plus, n'est pas un canard de cul. Remarquez, vous pouvez continuer à les envoyer à Eric Satyre pour sa collec' personnelle, ce n'est pas lui qui s'en plaindra...

Une autre chose : certains d'entre vous nous envoient des disquettes vierges en nous demandant de leur copier certaines démos. Nous n'avons ni le temps ni la structure pour nous livrer à ce genre de sport ! Par contre, nous essaierons dans les prochains numéros de faire un tour complet de tous les distributeurs de freeware et nous pourrons peut-être négocier avec d'autres sociétés des remises aussi intéressantes que celle que PDS Freeware propose ce mois-ci.

Nous avons, pour le premier numéro de cette nouvelle série, compulsé le catalogue de AB Club, qui propose des logiciels sur PC et compatibles. Tous les logiciels de AB Club ne pourront évidemment pas être présentés. Cette société propose des "albums" qui regroupent de 10 à 20 programmes utilitaires sur deux disquettes avec un manuel de 32 pages, certains albums étant consacrés au jeu (n°113 et 119), d'autres au présentations graphiques (112). Le prix de ces albums est de 198 F (frais d'envoi : 29 F) et plus de 30 000 ont été vendus depuis 1986. L'album "kit de départ" regroupe une panoplie de 3 jeux *(Walker, Chess 88, Spacewar)* et 14 utilitaires dont les trois logiciels suivants : *Graph 2* (permet de réaliser des graphiques de gestion sans qu'il soit nécessaire de posséder un écran graphique ; permet aussi de réaliser trois types de graphiques et même de les afficher simultanément à l'écran) ; *Ouestu* (il n'est pas rare de ne plus trouver sur son disque dur un fichier, dont on connait à peu près le nom, mais dont on a oublié dans quel sous-répertoire il se trouve. *Ouestu* va chercher dans tous les répertoires et sous-répertoires les fichier que vous lui avez précisés. Vous n'avez pas à lui donner le nom exact du fichier, vous pouvez utiliser les jokers du DOS pour indiquer des familles de fichiers) ; *SCR* (après des heures d'utilisation, l'écran de votre ordinateur s'use de plus en plus. Les phosphores qui le constituent perdent de leur luminance, ce qui se traduit par une perte de brillance. Mais cette perte, en utilisation courante, se répartit sur toute la surface de l'écran. Par contre, si vous laissez l'ordinateur allumé sur un écran fixe, vous provoquez une usure localisée où votre écran aura un rendu plus faible aux endroits les plus clairs. Pour y remédier, *SCR* éteindra l'écran automatiquement après quelque minutes d'inactivité. Une fois l'écran éteint, il suffit de presser n'importe quelle touche pour le rallumer).

AB Club, 27 rue de Montévidéo. 75116 Paris. Tél (1) 45.04.42.03.

Joé Bonplan

DOUBLE DETENTE

Les puissances Soviétiques et Américaines se sont associées pour traquer un trafiquant de drogue Soviétique. Les deux détectives chargés de l'enquête, un Russe, un de Chicago, ont chacun de bonnes raisons pour capturer cet individu et vont affronter le terrible gang

"cleanheads", bagarres au poing armes à feu et des courses en bus à vous en couper le souffle. La meilleure conversion de film à ce jour...toute en action avec des graphismes époustouflants... Cependant vous risquez de voir un peu rouge...

AMSTRAD

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU 93427145

© 1988 Carolco Pictures Inc. All Rights Reserved.

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE. 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

LES CAHIERS DU MAJOR THOMSON

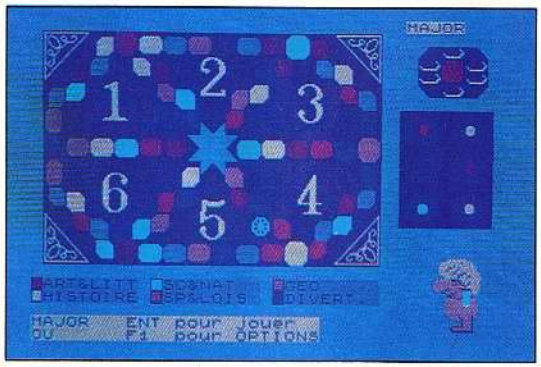
Ce mois-ci, le Major ouvre le dossier des oubliés de la presse informatique : les produits Ubi Soft pour TO et MO qui sont souvent passés inaperçus. Puisqu'en matière de nouveauté sur Thomson, l'essentiel est derrière nous, il est temps de se retourner.

Ubi Soft n'est pas un éditeur comme les autres et il suffit de se pencher sur son histoire pour s'en convaincre. Derrière cette société, fondée en 1986, on trouve le groupe Guillemot International qui est le premier distributeur de logiciels en France. Bien avant de créer le moindre programme, Guillemot distribuait ceux des autres. Puis à force d'adapter les produits anglais et américains à notre marché national, ils commencèrent à éditer des softs créés par des auteurs français. Il fallait donc trouver un nom pour regrouper ces auteurs sous un même label, ce fut Ubi Soft. Et pour être sûr de publier des logiciels répondant à leurs exigences, ils se dotèrent d'une équipe de programmeurs et de graphistes. C'est alors qu'ils devinrent des éditeurs comme les autres avec des produits bien à eux : *Iron Lord, Skateball...*

A ce jour, Ubi Soft distribue en France un grand nombre d'éditeurs américains tels que Electronic Arts, Mindscape ou les super productions de Cinemaware. Comble du bonheur pour un éditeur, Ubi Soft est aujourd'hui distribué aux Etats-Unis par Epyx. Pour ce qui concerne les produits Thomson, les logiciels distribués sous le label Ubi Soft n'ont pas été développés par une équipe intégrée mais par des auteurs regroupés sous le nom de **Soft Book**. A la page Thomson, le grand catalogue Ubi Soft ne comporte pas moins de vingt références. En fait, il s'agit de neuf jeux disponibles dans les nombreux formats si chers à nos machines (cassettes et disquettes).

Evidemment, comme tout bon éditeur, Ubi Soft s'était fendu d'une compilation pour Noël. Même si la presse s'est montrée plutôt discrète sur les compilations, celle-ci mérite le détour : cinq logiciels dont un "must" pour 159 F. Alors commençons par le must : **Trivial Pursuit**. Qui n'a pas joué au moins une fois à ce jeu de société qui se propose de tester votre "vernis culturel" si indispensable de nos jours ? Et pourtant ne croyez pas que je n'aime pas ce jeu. Au contraire, rien de tel pour meubler une longue soirée. Seulement, cette fois, plus besoin d'inviter vos voisins de palier. Soyez enfin égoïste, puisqu'après tout vous n'aimez pas vos voisins (surtout leur chien) : faites vous une soirée *Trivial Pursuit* tout seul.

Voilà un jeu qui n'a rien perdu avec son adaptation informatique, au contraire. Le principe est bien sûr toujours le même : vous vous déplacez sur des cases de type jeu de l'oie et vous répondez aux questions qui correspondent à la case où vous atterrissez. Certaines cases vous permettent d'acquérir des "parts de camembert". Aussi bizarre que cela puisse paraître, le but de ce jeu anglais est de reconstituer un camembert.



Trivial Pursuit

Trivial Pursuit

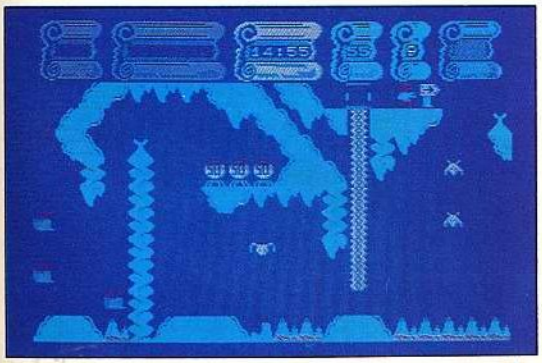
En revanche vous n'avez plus la possibilité de lancer le dé, c'est un petit personnage qui s'en chargera pour vous : TP en clair "Très Pénible". Il faut ensuite choisir où aller. Là encore l'ordinateur vous simplifie la tâche puisque toutes les cases accessibles clignotent. Vient ensuite le moment fatidique de la question et c'est là que le fameux TP intervient. Il arpente l'écran au son de ses petits pas et vous pose la question. Puis en attendant votre réponse, il continue de marteler le sol avec entrain. Heureusement, il vous est possible de supprimer les effets sonores, mais je vous conseille une solution plus radicale : supprimez TP. C'est possible et source d'un grand soulagement.

Le grand changement qui a été apporté à ce jeu est la création de la catégorie "divertissement". Les questions regroupées sous ce nom sont musicales ou visuelles et n'existent pas dans le jeu d'origine. On comprend aisément pourquoi. Seulement le jeu se heurte aux limites de la machine. Ce qui s'entend clairement sur Amiga ressemble parfois à un vague bruit de klaxon sur Thomson. Comme les extraits ne durent pas plus de trois secondes, allez donc

reconnaître l'hymne islandais ou une composition de Tchaïkovsky. L'idée était excellente mais elle n'a pas supporté l'adaptation. Certaines questions visuelles souffrent, elles aussi, d'une mauvaise adaptation. L'une des questions est "Quelle est cette sorte de lentilles ?" et à l'écran on voit une figure ovale. La réponse est "une lentille convexe", mais avec l'absence totale de relief, elle aurait aussi bien pu être concave.

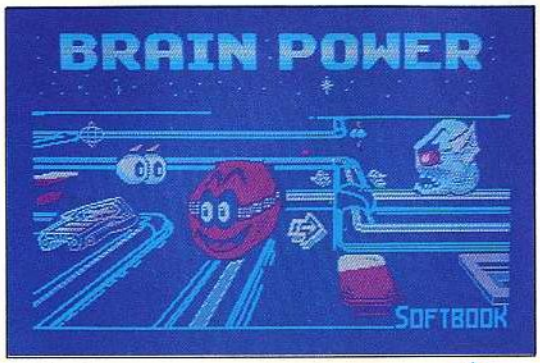
Ceci dit, *Trivial Pursuit* ne manque pas d'intérêt. Seul ou jusqu'à six joueurs, il vous apportera la preuve qu'un ordinateur n'est pas un frein à la communication (sauf avec certains voisins de palier qui ont un chien). Il existe en version cassette et disquette. Sachez enfin qu'il existe seize blocs de questions, pour faire durer le plaisir. A ce propos Eric Satyre me signale qu'une société française (évidemment) vient de sortir *Love Trivia*, une version érotique de ce jeu. Soyez donc sûr que si ce jeu est un jour adapté pour ordinateurs il vous en parlera dans sa rubrique.

Toujours sur cette même compilation, on peut trouver **Les Cavernes de Thénebe**. Un logiciel créé par Softbook en 1986 et plutôt agréable. Il s'agit de franchir des salles en enfilade et de difficulté croissante (plus de 60 salles). Ces salles sont en fait des grottes avec des stalactites et stalagmites, des rochers qui tombent,



Les Cavernes de Thénebe

des monstres ailés... Mais pour les affronter, vous n'avez rien à envier à James Bond : un hélicoptère portable sur le dos, des ascenseurs et des tapis roulants partout. Il faudra donc allier rapidité et tactique puisque vos réserves en oxygène, carburant et énergie diminuent régulièrement. Chaque tableau ressemble à un labyrinthe avec plusieurs passages possibles pour atteindre l'autre bout de l'écran et donc accéder à l'étape suivante. Des réservoirs d'oxygène et de carburant son disséminés ici ou là pour vous refaire une santé. Méfiez-vous tout de même, car certains réservoirs sont difficilement accessibles et vous utiliserez plus de carburant à les atteindre que vous n'en récupérerez. Les auteurs ont même pensé à créer une touche "suicide" pour les imprudents qui se retrouvent sans carburant au pied d'une falaise. Ce jeu est un des plus réussis dans la catégorie des tableaux successifs, dans



Brain Power

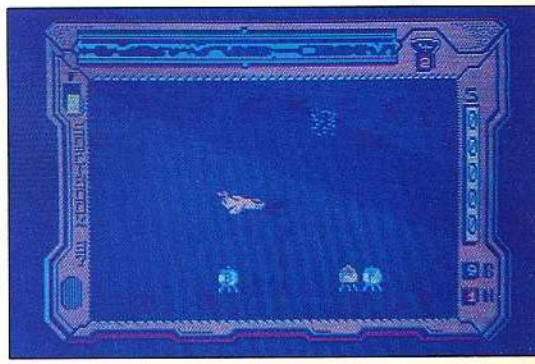
la mesure où les bruits sont agréables et les décors variés, les difficultés ne sont pas insurmontables. Il existe en disquette et cassette.

Toute la compilation n'est pas de ce niveau et il faut bien dire que **Road Killer,** pourtant né un an après *les Cavernes de Thénebe*, ne lui arrive pas à la cheville. Vous disposez au départ de cinq buggy et vous affrontez cinq ou six ennemis, les Red Cars. Il semble qu'il y ait là une erreur de traduction et qu'il s'agit en fait de "Red Spots", ce qui veut dire taches rouges. Road Killer est encore un bel exemple de la fameuse école du "graphisme légo" qui a sévi au début (et parfois plus tard) de l'ère Thomson. Vous devez récupérer dix fanions avant de passer à l'étape suivante (il y en a trois). Je suis incapable de vous dire à quoi ressemble les autres étapes,puisque, malgré mon flegme britannique, j'ai toujours abandonné avant. Néanmoins, il existe une solution pour abréger vos souffrances : appuyer sur la touche "STOP" puis "R". Cela vous fait automatiquement perdre un véhicule, puis comme par enchantement les décors deviennent plus beaux (un peu) et prennent du relief. L'instrumentation de bord est pourtant complète : il y a même un indicateur d'usure des bielles. Seulement il n'est lisible qu'à l'arrêt(!). Et quand vous êtes à l'arrêt les ennemis lancent des missiles à tête chercheuse. Le plus énervant est cette tenue de route déplorable : tout est prétexte à des dérapages qui traînent en longueur. Vous l'avez compris, si on vous l'offre avec d'autres logiciels, soyez polis, acceptez le, sinon... Il existe pourtant sur toute la gamme Thomson, y compris MO5 mais uniquement sur disquette 3"1/2.

Puisqu'on en est au rayon des "oubliés du progrès", continuons avec **Space Tunnel.** Ce jeu puise ses sources dans l'antiquité des machines d'arcade puisqu'il a débarqué dans les bars français juste après Space Invaders. Votre vaisseau doit détruire une hypothétique base ennemie. Pour l'atteindre, il faudra traverser neuf tunnels (les neuf étapes) au relief accidenté, avec des fusées qui décollent à votre approche et des météorites qui voltigent joyeusement... Pour récupérer du carburant, il faut détruire des réservoirs placés sur le sol. Ce jeu qui est donc né bien avant le premier Thomson n'a rien gagné à passer sur disquette. Cet anachronisme existe en disquette 3"1/2 pour tous les Thomson.

Le cinquième produit de la compilation est, au moins, complètement original : **Brain Power**. Le terrain d'action est un circuit imprimé où vous devez éviter les micro-coupures en dirigeant des charges positives et des charges négatives vers leurs pôles respectifs. Jusque là c'est relativement simple, mais chaque fois qu'une charge est détruite cela réchauffe le circuit ; il faut donc le refroidir régulièrement. Ajoutez à cela, que pour sortir d'un circuit, il faut avoir ramassé un certain nombre de points, annulé les compteurs de charge en leur envoyant des charges inverses. Je vous épargne deux ou trois détails, mais vous comprendrez aisément que ce n'est pas simple. Au bout de vingt circuits différents, vous pourrez choisir vous même les circuits qui vous permettront d'en finir avec ce jeu. Bien qu'il ne soit pas inintéressant, ce jeu nécessite vraiment qu'on s'y accro-

Space Tunnel



che pour dépasser le premier tableau. Personnellement, je dois manquer d'atomes crochus, car je lui préfère nettement l'interprétation qu'Exxos en a fait dans *Purple Saturn Day*.
Quand on réfléchit bien, tous ces softs pour 159 F c'est une affaire (*Trivial Pursuit* à lui seul vaut 250 F).

En remontant un peu dans le temps, on trouve une autre compilation sortie uniquement sur cassette pour MO5 et MO6. On trouve *Road Killer* dont j'ai dit plus haut le plus grand bien, mais aussi une simulation sportive : **Kung Fou**. Quand il s'agit de frapper, on peut inviter un voisin pour une partie "entre amis" (méfiez-vous de son chien) ou bien, si vous avez de bonnes relations avec vos voisins, l'ordinateur fera l'affaire. Comme bien souvent avec ce genre de logiciel, il est très frustrant de ne pas pouvoir réagir comme on le souhaite, tout ça parce que le joystick doit se manier au millimètre. Le cerveau va beaucoup plus vite que le joystick et vous prendrez de mémorables raclées avant de maîtriser les seize mouvements possibles. C'est à ce moment là que vous vous rendrez compte que finalement ce n'est pas très drôle comme jeu. Et pourtant, contrairement à la majorité des films d'arts martiaux, il y a un scénario : "vous devoir délivrer princesse..." Décidément le public est de plus en plus difficile !
Kung Fou n'est disponible que sur cette compilation. Par contre, les deux autres jeux sont vendus séparément. Commençons avec **Pour 20 Millions de Dollars**. Ce jeu constitue la valeur sûre de cette compilation. Pour s'emparer d'un trésor, il faut creuser des galeries dans les égouts et combattre les habitants de ces lieux : rats et policiers. Les auteurs ont eu l'idée de rajouter des ingrédients qui pimentent un scénario à peu près aussi étoffé que celui du jeu précédent. L'atmosphère est empoisonnée et les flics aiment beaucoup l'or. Contre l'air vicié, vous avez un remède : un masque à gaz relié à un tuyau. Car curieusement, vous trouverez des robinets d'oxygène au gré des galeries que vous creuserez. Il faut donc y raccorder le tuyau pour respirer. Seulement, il n'est pas très long et parfois vous êtes obligés de retenir votre respiration jusqu'au prochain robinet. Un compteur indique combien de temps vous pouvez encore tenir. En jouant, on se surprend à retenir sa respiration pour de vrai ; ça pimente encore plus le jeu. Heureusement qu'on trouve parfois un bout de tuyau ce qui permet de l'allonger (le tuyau) et de diminuer les risques d'asphyxie au propre comme au figuré. Quand à la police, il existe deux moyens de la combattre : lâcher un peu d'or (mais oui de la corruption) ou carrément s'en débarrasser au lance-flammes. Il ne faut pas oublier de ramasser les clés (pour passer à l'étape suivante) et les cartes magnétiques (pour ouvrir le coffre fort). Voilà donc un jeu sans prétention qui deviendra vite attachant. De plus, c'est l'entraînement idéal pour l'apnée si vous vous apprêtez à tourner un remake du Grand Bleu cet été (disquette 3"1/2 et cassette pour MO5 et MO6).

Le MO5

Dans le dernier logiciel de cette compilation vous devrez prouver que vous êtes un **Jungle Hero**, et pour cela, il vous faudra sortir de la jungle. Pourtant, la jungle est vaste, ça vous prendra du temps pour en toucher le fond tout en sautant de lianes en rochers. Pour être un héros, il faut combattre la faune locale, sinon ça ne compte pas. Les auteurs du logiciels (sûrement mexicains) ont pensé à vous. Il y a des araignos, viperos et autres rampos. Pour tourner ce vingtième épisode de Tarzan vous ne disposez que d'un boomerang. Il faudra donc ramasser des fioles de tonus, sacs de graines ou fagots de bois... Parce que, si un feu follet brûle votre liane, vous serez bien obligé de planter des graines et d'attendre qu'elles poussent avant de remonter. A moins qu'une chauve-souris ne passe par là et que vous vous accrochiez à ses pattes. Ce n'est qu'après avoir empoisonné les rampos et décapité les araignos que vous trouverez peut-être le signal de la fin d'une étape : une pierre marquée "The End" oubliée là, d'après les auteurs, par George Lucas pendant le tournage du onzième épisode de la Guerre des Etoiles. Ce logiciel pas "craignos" du tout (il fallait que je la fasse) existe sur disquettes pour toute la gamme Thomson.

A mi-chemin entre le didacticiel et la simulation, Softbook et EDF se sont associés pour créer **Megawatt**. Il s'agit d'une simulation dans laquelle vous devenez Monsieur EDF lui-même. Il faut donc fournir de l'électricité aux Français. Pour que vos clients soient satisfaits (rien de plus dur à satisfaire qu'un Français), il faut jongler avec le coût des matières premières, les problèmes techniques des centrales nucléaires ou revendre les excès de production à des pays voisins. Depuis la salle de contrôle, vous surveillez l'ensemble de la production et consommation. En cas de problème, vous vous rendez sur place et affrontez le problème sous la forme d'une phase d'arcade (c'est plus radical pour régler les problèmes). Lorsque vous aurez amassé suffisamment d'argent (grâce à la satisfaction des clients), vous devez investir dans de nouvelles unités de production. Aussitôt, on passe à une phase d'arcade: le jeu du permis de construire. Une fois que vous avez convaincu tout le monde de l'utilité de construire votre centrale, vous passez à l'achat des pièces, etc... Evidemment, le niveau de cette simulation n'est pas très élevé et elle s'adresse plutôt à des économistes en troisième année de maternelle... Enfin sait-on jamais, et si M. EDF réglait vraiment ses problèmes à coup de joystick ?

N O U V E A U

Micro NEWS L'ABONNEMENT D'ENFER !

■ **Vous économisez 2 numéros en vous abonnant !**
1 an 185 F (11 numéros dont 1 numéro spécial été)

■ **Chaque mois SEGA offre deux Super System SEGA à deux nouveaux abonnés tirés au sort !**

CONSOLES DE JEUX
SEGA®
MASTER SYSTEM

☐ Je **m'abonne** à **MICRO NEWS** pour **11 numéros** et joins un chèque de **185 francs**

A retourner à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Ville ..... Code postal .....

POUR L'ÉTRANGER ET LES D.O.M. T.O.M. 11 numéros 295 francs UNIQUEMENT PAR MANDAT

LES BONUS DU CAPITAINE PIXEL

Le capitaine dégaine !

Micro News : Bonjour mon Cap...

Capitaine Pixel : Hauts les mains ! Que personne ne bouge !

Micro News : Qu'est-ce qui se passe ? Pourquoi avez-vous un revolver à la main ?

Capitaine Pixel : Parce que le **Magnum Lightgun**, c'est son nom, est le premier light-phaser pour CPC. Il a été créé par Virgin en même temps que six jeux spéciaux (*Ground Zero*, *Starship Encounter*, *Solar Invasion*, *Robot Attack* et *Rookie*). L'ensemble sera vendu 300 F en Angleterre et on espère que l'importation en France ne tardera pas trop.

Micro News : Mais, c'est quoi, un lightgun ?

Capitaine Pixel : Sombre crétin ! C'est un pistolet à infra-rouge qui se branche sur le port joytsick et avec lequel on vise directement des cibles sur l'écran. Généralement, la précision n'est pas extraordinaire : le *Magnum* ne déroge pas à la règle, mais ses performances restent honorables.

Micro News : Bien ! Maintenant que vous nous avez donné votre scoop, je vais enfin pouvoir lancer la célèbre phrase qui a tant fait pour la célébrité de cette rubrique : quoi de neuf, mon Capitaine ?

▼ ***Magnum Lightgun***

Capitaine Pixel : Plein de choses, mon garçon. Du coup, je commence immédiatement avec **Rock Star**, un budget de Code Masters qui vaut vraiment le coup (CPC et C64). Vous devez gérer la carrière de différentes vedettes du show-bizz, organiser des concerts, etc. Le plus intéressant, c'est l'humour très british qui se dégage du soft. A recommander. Toujours dans les softs amusants, CRL adaptera bientôt **I, Ludicrus**, jeu de castagne entre gladiateurs romains avec un graphisme digne d'Uderzo ! J'espère seulement que la musique ne sera pas faite par Assurancetourix.

Micro News : Voici un démarrage en fanfare !

Capitaine Pixel : Je ne vous le fais pas dire. Et on continue avec **Emlyn Hughes International Soccer** d'Audiogenic sur C64 (la version CPC devrait suivre prochainement). Il s'agit d'un superbe football, un des tous meilleurs existants sur 8 bits avec celui de Microprose. Fans du ballon rond, à vos joysticks !

Micro News : J'aime pas le football, je trouve que c'est pour les fillettes !

Capitaine Pixel : Alors, jetez-donc un coup d'œil sur **Renegade 3** d'Imagine, sous-titré **The Final Chapter** ! La version C64 est maintenant disponible et une adaptation sur CPC ne saurait tarder. Enfin, j'espère... Bon, *Renegade*, c'est du classique. Alors sachez simplement qu'il y a de nouveaux ennemis et que l'animation est un peu plus coulée. Mais à vrai dire, j'aurais préféré un soft original.

Micro News : D'autres choses ?

Capitaine Pixel : Oui, mais malheureusement tout n'est pas parfait. Prenons au hasard le cas de **Blasteroïds**, un jeu d'arcade célèbre de Tengen adapté sur CPC et C64 par Image Works. Vous ne connaissez pas *Blasteroïds* ? Mais si, voyons, rappelez-vous ! Dans un décor spatial, vous pilotez un petit vaisseau qui doit nettoyer différents secteurs remplis d'astéroïdes.

Micro News : Un éboueur de l'espace, en quelque sorte !

Capitaine Pixel : C'est cela même. Des tas de gros astéroïdes foncent vers vous. Quand vous tirez dessus, ils se divisent en plusieurs blocs plus petits, et ainsi de suite jusqu'à la fin du niveau. Bon, je vous rassure toute de suite, la réalisation technique est de très bonne qualité.

Micro News : Ouf ! C'est déjà ça...

Capiatine Pixel : Oui, mais ça ne suffit pas. A l'époque, je n'aimais déjà pas tellement le jeu d'arcade, alors l'adaptation, vous pensez. C'est peu varié, le vaisseau est difficilement maniable et

surtout l'intérêt est franchement limité. En cinq minutes, on en a fait le tour. Je voudrais bien que certains éditeurs comprennent qu'il ne suffit pas d'adapter un jeu d'arcade pour en faire un hit sur micro. Sur CPC et C64, on préfère les jeux originaux qui ne recopient pas un coin-op parfois moyen mais qui exploitent vraiment nos machines. Et puis, des jeux d'arcade, il en existe aussi de très mauvais !

Micro News : C'est vrai. Remarquez, quand certains éditeurs ne font pas des conversions de jeux d'arcade, ils adaptent des séries télés...

Capitaine Pixel : Je parie que vous dites ça à cause d'Ocean !

Micro News : Je me jette à l'eau, oui.

▲ ***Run The Gauntlet***

Capitaine Pixel : C'est bien, il faut savoir se mouiller de temps en temps. Cela dit, c'est vrai qu'Ocean sort **Run The Gauntlet**, série télé anglaise complètement inconnue en France. Pourtant, vu le niveau de la chose, elle aurait sa place sur nos chaînes nationales... *Run The Gauntlet* est en fait une simple simulation sportive avec quatre épreuves différentes, des courses qui se déroulent sur plusieurs terrains : terre, mer... Attention à ne pas boire la tasse !

Micro News : Est-ce que le soft est bien ou va-t-il faire un bouillon ?

Capitaine Pixel : Il est excellent ! C'est même une très bonne surprise : d'habitude, Ocean annonce six mois à l'avance des jeux pas terribles et là, ils nous sortent un bon jeu sans prévenir ! Doucement, les mecs, on va devenir cardiaques !

Micro News : Remettez-vous, mon Capitaine !

Capitaine Pixel : Je vais essayer avec **Last Duel**, que je vous ai présenté en pré-version il y a déjà longtemps. La version finale est à la hauteur de ce que nous espérions : un bon jeu d'arcade à deux joueurs, qui éclatera les accros de l'auto-fire.

Micro News : Je le veux !

Capitaine Pixel : On se calme. Chez Hewson, le prochain jeu du génial Raffaele Cecco sera **Stormlord**, un arcade-aventure qui s'annonce très beau et toujours aussi bien animé.

Micro News : J'adore les jeux Hewson !

Capitaine Pixel : C'est bien. J'aime aussi beaucoup les jeux Microïds. Et je peux vous dire que **Chicago 90** sera de très bonne facture. C'est un mélange de "Starsky et Hutch" et de "l'Agence tous risques" version CPC, avec une belle animation, des couleurs partout, des décors variés, etc. Avec ça et *Highway Patrol*, Microïds est vraiment au top-niveau.

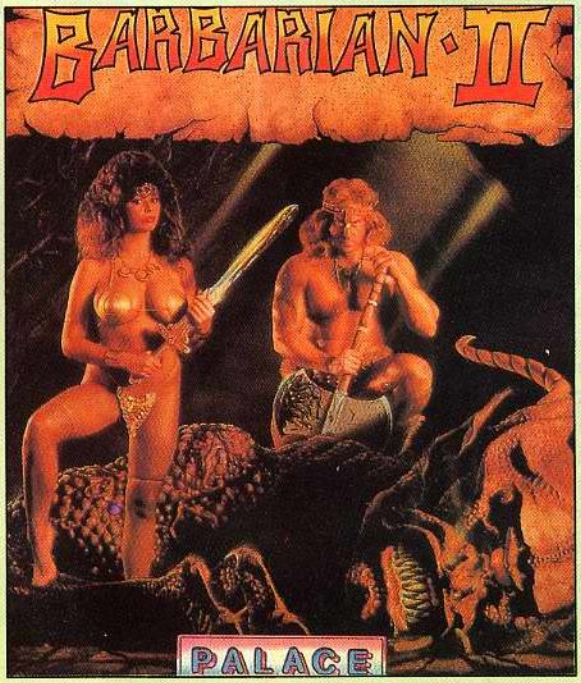
Micro News : Et les autres éditeurs Français ? C'est vrai qu'ils délaissent le CPC ?

Capitaine Pixel : En partie, oui. Par contre, Loriciels va bientôt sortir **Skweek**, un excellent jeu d'arcade stratégique. Je vous le recommande vraiment : l'animation est très bien faite et le jeu est loin d'être aussi facile qu'il en a l'air. Par ailleurs, j'ai une grande nouvelle pour les possesseurs de CPC !

Micro News : Quoi donc ?

Capitaine Pixel : **Barbarian 2**, de Palace Software est enfin disponible. Après six préviews successives en six mois, j'ai enfin la version définitive, avec la boîte, le poster et... la disquette. Je ne rajouterai pas grand-chose à ce que j'ai déjà dit, mais sachez simplement que *Barbarian 2* me semble indispensable à tout possesseur de CPC qui se respecte. Par rapport aux pré-versions, il y a quand même un plus de taille : des sons d'une excellente qualité, très marrants. Un must. Toujours en Angleterre, Elite vient de sortir **Supertrux**, une course de camion sympa, bien colorée mais sans génie. Il y a bien longtemps qu'Elite ne nous a plus sorti de très bons softs, dommage...

▲ ***Barbarian 2***

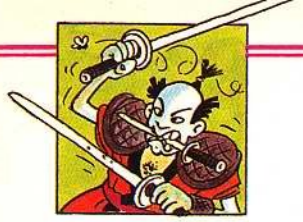


Micro News : Les Rosbifs n'assurent plus !

Capitaine Pixel : C'est vite dit, attention ! Regardez Melbourne House par exemple : ils viennent d'adapter **Aaargh** ! sur C64, et c'est d'un très bon niveau. Jeu marrant, animation coulée, bref, du tout bon.

Micro News : Il va être l'heure de nous quitter !

Capitaine Pixel : OK ! Je repars en chasse vers d'autres nouveautés et je vous raconte tout le mois prochain. Adios !



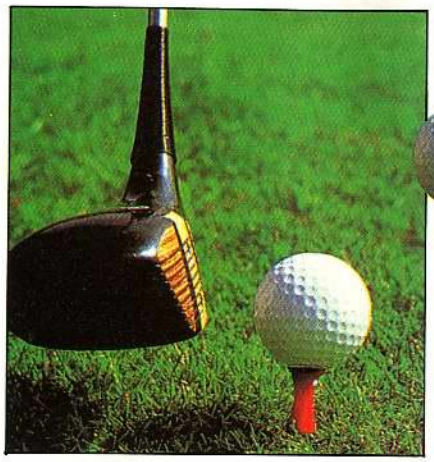
SAMOURAÏ MICRO

Scoops en blanc ! La nouvelle console Nintendo tient dans la main mais n'est pas celle que vous croyez, le Club Sega vous épouse pour le meilleur et pour le pire, et les nouveautés pleuvent et portent bonheur sur le MSX et la console NEC !

MSX NIPPON

Ah, si le MSX se portait aussi bien en France qu'au Japon ! Le dernier numéro de MSX Magazine Japon compte 220 pages et pèse près de 500 g ! Le MSX2+ est en pleine santé là-bas et de nombreux jeux sortent à la fois sur MSX2 et sur MSX2+, comme **The Golf**, une très belle simulation en disquette de Pack-in-video, et plusieurs autres jeux aux titres japonais. Chez Konami, deux grandes nouveautés : **Back to 6644 (Salamander 2)**, une cartouche MSX1 S.C.C. qui nous met l'eau à la bouche et **Gryzor**, déjà disponible en Europe sur CPC, C64 et Spectrum. C'est un jeu de tir guerrier multi-directionnel avec une multitude de tableaux et l'un des tous meilleurs jeux d'arcade disponibles sur CPC. Sur cartouche MSX2 S.C.C., ça devrait faire très mal !

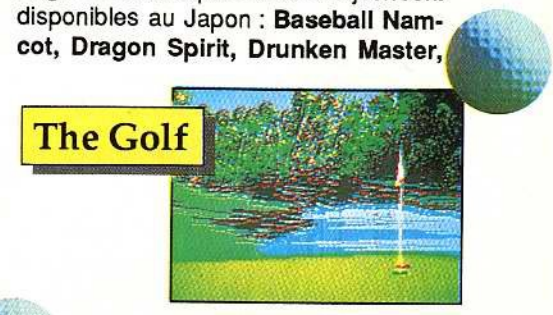
Chez Ascii, **V/Stol Fighter** (en disquette MSX2) est un simulateur d'avion de combat qui devrait vous donner beaucoup d'émotions ! En cartouche MSX1, **Angelus** met en scène des personnages de dessins animés japonais aux prises avec une secte démoniaque. Dans **Psycho World**, un explorateur doit combattre une multitude de monstres dans des paysages et des cavernes extrêmement variés. **Test Drive**, la célèbre course automobile d'Accolade, a été adapté en disquette 3.5" par Pony Canyon. Broderbund Japan sort **Diablo** - en cartouche ou disquette - un jeu original où il faut confectionner des sortes de labyrinthes. **Golvellius**, qui sera bientôt testé sur Sega, est disponible au Japon, édité par Compile et **Master of Monsters**, de System Soft, est un jeu d'aventure malheureusement en japonais, tout comme **Balance of Power** (un wargame).



Parlons périphériques, pour changer, avec la nouvelle **imprimante Sony HBP-F1C**, une imprimante thermique couleur qui semble fort sympathique. It's a Sony, yes, mais apparemment pas pour les petits Français. La verrons-nous un jour dans l'hexagone ?

PC ENGINE

La console NEC est désormais distribuée par plusieurs sociétés en Angleterre, qui la vendent surtout par correspondance. En France, le magasin Shoot Again (145, rue de Flandres, 75019 Paris, tél : (1) 40.38.02.38.) est le seul, à notre connaissance, à importer le PC Engine. Beaucoup de nouveaux jeux sont disponibles au Japon : **Baseball Namcot, Dragon Spirit, Drunken Master,**



Spirit in the Sky, Legendary Axe, Tales of the Monsterpath, P. 47, Vigilante, Fantasy Star 2, F1, Deep Blue, Winning Shot, Golf Balls et sur CD-ROM : **Cobra**, un jeu d'aventure.

NINTENDO EN DUO

D'abord le gros scoop : Nintendo a sorti au Japon une mini-console de jeux qui tient dans la main (de la taille d'un jeu LCD) : le **Gameboy**. Le son sort en sté-

▲ *La même image en MSX 2+ et MSX 2* ▼

réo et arrive jusqu'à vos chastes oreilles par l'intermédiaire d'un casque, comme sur un Walkman. Pour l'instant, quatre jeux sont disponibles en format mini-soft-cards.

Par contre, la console Nintendo 16 bits - la **Super Famicom** - ne sera en vente au Japon qu'en juillet. Quatre jeux seront mis sur le marché en même temps que la machine dont **Super Mario Brothers 4**, **Legend of Zelda 3** et **Dragon Fly**, un simulateur de vol. La console 16 bits est plus volumineuse que la console actuelle, avec laquelle elle restera compatible par le biais d'un adaptateur. Les caractéristiques techniques sont très impressionnantes et la Super Famicom devrait faire très fort ! Petit détail : la manette possède six boutons de tir.

Date de disponibilité pour la France : 1991, c'est-à-dire neuf ans avant l'an 2000, carrément un autre siècle ! Voici donc une grande première dans la presse micro : ne désespérez pas de voir un jour la console Nintendo 16 bits, si ce n'est pas dans ce siècle ce sera dans l'autre. Comme disait Jimi Hendrix : «Si nous ne nous rencontrons pas dans cette vie, ce sera dans la prochaine, mais ne sois pas en retard.» Eh oh, monsieur Nintendo, 1991 c'est vraiment trop loin ! Alors, amis lecteurs fous de Nintendo, une seule chose à faire : le **3615 Nintendo** ou le (16.1) 34.64.77.55. (le numéro de **SOS Nintendo**) pour demander à cor et à cri la nouvelle console 16 bits ! Ou écrivez au **Club Nintendo** (B.P. 14, 95311 Cergy Pontoise Cedex) et profitez-en pour vous y inscrire, c'est gratuit !

LA CONSOLE NINTENDO 16 BITS

Mémoire écran : 128 Ko.
Modes graphiques : 8, avec une résolution maximale de 512 x 448 avec 16 couleurs à l'écran.
Palette des couleurs disponibles : 32 768 dont 256 affichables simultanément sans contrainte de proximité (32 teintes par couleur de base).
Nombre maximum de sprites : 128 en affichage simultané, avec une taille de 64 x 64 ; jusqu'à 32 sprites par ligne sans clignotement.
Processeur sonore : technologie FM, 8 voies stéréo découpées en 16 positions (contrairement à l'Amiga qui ne possède que 4 voies en fausse stéréo : 2 voies fixes à droite, 2 voies fixes à gauche).

SEGA POUR LA VIE

Nous testerons bientôt deux nouveaux jeux sur la Sega Mega Drive, ainsi que **Galaxy Force** sur la console actuelle, ce jeu fabuleux qui fait un malheur dans les salles d'arcade.

Ça y est, le **Club Sega** fonctionne ! Pour en faire partie, c'est très simple, il suffit de retourner une preuve d'achat de la console avec un chèque de 20 F à Sega Club, Cedex 2797, 99279 Paris Concours (oui je sais, l'adresse est bizarre mais ce n'est pas un canular). Si vous ne retrouvez pas la preuve d'achat de votre console, pas de panique, il suffit d'envoyer un chèque de 50 F au lieu de 20 F. Dans les deux cas, vous deviendrez membre à vie et vous n'aurez rien d'autre à payer. Vous recevrez une carte du club format carte de crédit, le bulletin trimestriel **Sega News**, des tee-shirts, des objets Sega, etc. Le service minitel fonctionne également **(3615 Sega)** ; vous y trouverez des trucs et astuces et pourrez poser toutes les questions qui vous tiennent à cœur. Sympa, non ?

VMSX Video Center

- **Matériels et logiciels d'occasion toutes marques**
- **Dépôt vente et échange d'anciens jeux**
- **Carte de fidélité**

89 bis, rue de Charenton 75012 Paris - **Tél. : 43.42.18.54+**
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h - Métro Ledru-Rollin ou Gare de Lyon

LES PROMOS du mois

LES PROMOS DU MOIS

Cartouches NAMCOT à 169 F (Galaga, Galaxian, Mappy, Dig Dug, Bosconian, Tank Battalion)

Crafton et Xunk (MSX2/D)	120 F
Macrohit (Ass. MSX1/K7)	120 F
Tex (K7)	95 F
L'Héritage (K7/D)	95/120 F
Passagers du Vent (MSX2/D)	99 F
Soft Manager (D)	120 F
Illusion (K7)	75 F
Bridge (K7)	75 F
Meurtre sur l'Atlantique (D)	99 F
Kid Kit (L'Héritage, Pyromane, Je Compte, Images, Règlement de Compte, Solfège, 1 K7 audio, Stylo, etc. (D)	120 F
Lode Runner (D/C)	120/170 F
Pyroman (K7)	70 F
Comic Bakery (C)	169 F
Aacko Base (K7/D)	290 F
MX TELX (D)	290 F
Planète mobile (C)	169 F

PACKS

Pack 1 **"Namcot"** (C) Bosconian + Galaga	290 F
Pack 2 **"Namcot"** Dig Dug (C) + Galaxian	290 F

IMPORTS DIRECTS DU JAPON

Aramo	150 F
Castle Excellent	260 F
Cross Blaim	230 F
Darwin 4078 (MSX2) ▲	230 F
Fantasm Soldier	230 F
Final Zone	160 F
Garyuo (MSX2) ▲	230 F
Hydlide 2	190 F
Kingsknight	145 F
Monster's Fair	145 F
Scramble Form. (MSX2) ▲	260 F
Super Tritorn (MSX2) ▲	230 F
Vaxol	230 F

PACKS EN IMPORT DIRECT DU JAPON

Pack MSX1 Galaga, King's Night, Monster Fair	365 F
Pack MSX2 Garyuo, Darwin 4078, S. Tritorn	550 F

MATÉRIEL

Moniteur PHILIPS 8832 (600 x 285)	2 690 F
Moniteur Philips 8802 (360 x 285)	1 990 F
Lecteur de K7 Yeno	149 F
Lecteur de cassettes Yeno + câble magnéto	199 F
Bras robot SV2000 avec interface pour MSX1	350 F
Manette VU001	40 F
Manette VJ200	85 F

NOUVEAUTÉS EN CARTOUCHE

Dragon Buster (MSX2)	260 F
Samouraï (MSX2)	290 F
Kings Valley 2	290 F
Parodius	Prix N.C.
Superlaydock	345 F
Xanadu	260 F
Nemesis 3	N.C.
Cockpit (MSX2)	N.C.
American Truck	N.C.
Bubble Bobble	290 F

JEUX EN CARTOUCHES

79 F
Mr Ching
Pig Mack/Butamaru Pants

120 F
Relics

149 F
Dunkshot
Hole in One
Space Maze Attack
Rollerball

190 F
Circus Charlie
Eggerland Mystery
Hole in one Pro
Midnight Brothers
Mopiranger
Space camp
Time Pilot
Topple Zip
Twinbee

230 F
Boxing
F1 Spirit
Football
Games Master
Golvellius
Hyper Sport 2
Knightmare
Nemesis
Nemesis 2
Penguin Adventure
Ping Pong
Salamander
Tennis

ORDINATEURS MSX

Philips NMS 8245 MSX2 lecteur de disquettes 720 K — 3 490 F
Livré avec logiciel EASE : Wordpro, Database, Calcform, Charts et Designer+

PHILIPS NMS 8280

2 drives 720 K + souris + digital. d'images intégré + logiciel de traitement d'images — 5 990 F

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 (920 x 300) — 990 F

MANETTES DE JEUX MSX

Hyper shot	99 F
Quickshot VII	49 F
Quickshot V	129 F
Quickjoy 3 (microswitch tir auto)	159 F
Souris	390 F
Quickjoy 2 (tir automatique)	99 F
•Quickjoy 5 superboard (+ compteur)	249 F
Canon VJ200	85 F

CASSETTES/ DISQUETTES PRIX DIVERS

Regate (K7/D)	149 F/149 F
Omega Planète Invisible (K7)	165 F
Elite(K7)	165 F

MATÉRIELS ET ACCESSOIRES

DISQUETTES

3"1/2 à l'unité	9,90 F
Par 10	95 F
Par 100	920 F

IMPRIMANTES MSX

PHILIPS NMS 1431 (avec câble) — 2 890 F

LECTEUR DE DISQUETTES MSX

SONY HBD 30W (DF/720k) — 1 990 F

MUSIQUE

PHILIPS music module NMS 1205 — 490 F

ACCESSOIRES MSX

Câble magnéto	65 F
Kit d'azimutage magnéto	95 F
Câble d'imprimante	250 F
Rouleau papier SBC 431	35 F
Papier thermique Canon TP-221 (les 2 rouleaux)	120 F
Ruban SBC 427	89 F
Ruban compatible SBC 428 (les 2)	119 F
Ruban compatible SBC 436	90 F
Ruban compatible PRK M09	49 F
RS 232C	1 190 F
Boîte de rangement de 40 disquettes 3"1/2	99 F
Tablette graphique + cart.	1 190 F
Prolongateur péritel/péritel	175 F
Câble péritel/péritel	195 F

OPERATION PRIX CASSÉS :

Philips NMS 8280	~~7990 F~~	5990 F
Music Module	~~790 F~~	490 F
Bilan Plus	~~990 F~~	490 F

Et sur tout le matériel PC

JEUX EN CASSETTES

29 F
Backgammon
Barnstormer
Drome

49 F
Octagon Squad
Octopuss
Oil's Well
Space Walk
Spy story
Terminus
Timecurb
Trailblazer

75 F
Apeman Strikes Again
Formation Z
Futur Knight
Fuzzball
Humphrey
Mayhem
Meaning of Life
Mutant Monty
Nightshade
Pentagram
Zorni

95 F
Attack of Killer Tomatoes
•California Games
Cyberun
The Heist
Martianoids
Runner
•Trantor
10th Frame
The Diary of Adrian Mole
Jet Bomber

NOUVEAUTÉS EN K7

Afterburner	129 F
Blasteroïds	120 F
The Game Winter...	120 F
Match Day 2	120 F
Out Run	120 F
Pacland	120 F
4 x 4 Off Road	120 F
Rambo III	120 F
Robocop	120 F
Wec Le Mans	120 F

JEUX MSX2

DISQUETTES

Breaker	149 F
Infini	190 F
•Majinkyu (720 k)	260 F
Rad-X	149 F
Rendez-vous avec Rama	190 F
World Golf	190 F
Operation Wolf (K7)	120 F

CARTOUCHES

Andorogynus (1 mega)	290 F
•Arkanoid 2 (1 mega) + manette ▲	290 F
•Druid (1 mega)	345 F
Eggerland Mystery 2 (MSX1 et 2)	230 F
Hole in One Special	230 F
Metal Gear	290 F
•Ninja Kun (1 mega)	290 F
•Rastan Saga (2 mega)	345 F
•Retour of Jelda	290 F
Vampire Killer	290 F
Usas (1 mega)	290 F
L'Oiseau de Feu	290 F

TOUTES LES CARTOUCHES ET DISQUETTES SONT EN DÉMONSTRATION

COMPILATIONS

Compilation 33 jeux Aackosoft (K7/D) + compact disc séquentiel Prix N.C.

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
CREDIT CREG IMMEDIAT

JEUX AACKOSOFT

Cassette : 95 F -
Disquette : 120 F
Cassette $: 75 F -
Disquette $: 99 F

Bounce $
Chima Chima
Courageous Perseus
Inca
Mr Jaws $
Oil's Well $
Pico Pico (D)
Polar Star (D)
Sailor's Delight $(K7)
Science fiction $
Skooter
Snake
Star Fighter $
Star Wars $ (D)
Thexder
Come on Picot (K7)

MUSIQUE

Mue (C)	99 F

ÉDUCATIFS

Microprocesseur	99 F
Mastervoice Wordstore	99 F
Tempo Typing (MSX2/D) Cours de dactylo	190 F
•Le Squelette (MSX2/D)	195 F
•Jeu des Connaissances (MSX2/D)	195 F
•La Digestion, Les Dents (MSX2/D)	195 F
•La Respiration (MSX2/D)	195 F
•Géographie de la Terre (MSX2/D)	195 F
•Enseignement Préscolaire (MSX2/D) - 6 ans	195 F
•Les Oiseaux (MSX2/D)	195 F
•La Circulation du Sang (MSX2/D)	195 F
•Les Organes des Sens (MSX2/D)	195 F
•Anatomie de l'Homme (MSX2/D)	195 F
•Géographie de l'Europe (MSX2/D)	195 F
•Rallye du Calcul (MSX2/D)	195 F
•Rallye du savoir (MSX2/D)	195 F
•Puzzle 1 - Préscolaire (MSX2/D)	195 F
Initiation au Basic 1 et 2 (2 K7)	N.C.

GRAPHISME

Cartoon	49 F
Cheese II + Souris (MSX2/D)	590 F
Cheese II (MSX2/D)	290 F
Color Pack	99 F
Katuvu	149 F
Graphic Artist (c)	230 F
Cheese (K7 MSX1 fonction souris)	120 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

Ace of Aces	95 F
Dambuster	120 F

JEUX DE SOCIÉTÉ ET RÉFLEXION

Othello Compétition	195 F
Chess Master (K7)	195 F
Bridge (K7)	95 F

MATHS

Monkey Academy (C)	190 F
Calcul (C)	99 F

UTILITAIRES

Bilan Plus (comptabilité MSX2/D)	990 F
Minicalc (tableur)	159 F
Mx Base	49 F
MX Calc	49 F
Phitel (K7/sauvegarde de page minitel)	190 F
Soft Calc (MSX2/D)	290 F
Soft Fonction (MSX2/D)	290 F
Soft Graph (MSX2/D)	290 F
Soft Stock (MSX2/D)	320 F
Dynamic Publisher (PAO/MSX2/D)	490 F
Macrihit (Assembleur MSX1)	120 F

LIVRES MSX

Initiation au Basic	69 F
Guide du Graphisme	65 F
Routines Graphique en Assembleur	45 F
Programmes en Langage Machine	45 F
Techniques de Programmation des Jeux en Assembleur	59 F
Astrologie, Numérologie, Biorythmes	59 F
Guide du Basic	79 F
Pratique du MSX2	149 F
Trucs et Astuces pour MSX	95 F

▲ Fonctionne avec moniteur ou téléviseur bi-standard •Nouveautés

Bon de commande (à remplir en majuscule)

à retourner à **MSX VIDEO CENTER** - 89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....
N° tél. ..... Marque d'ordinateur .....

Je vous commande le matériel suivant : .....
.....
.....
Pour un prix de : ..... F + frais de port
(Frais de port : 20 F pour les jeux, livres et accessoires/90 F pour le matériel)

CARTE AURORE et CARTE PLURIEL ACCEPTÉES EN MAGASIN - CHÈQUES MICRO NEWS ACCEPTÉS
ENVOI DE VOS COMMANDES DÈS RÉCEPTION

TOP du mois

SUPER MARIO BROS 2

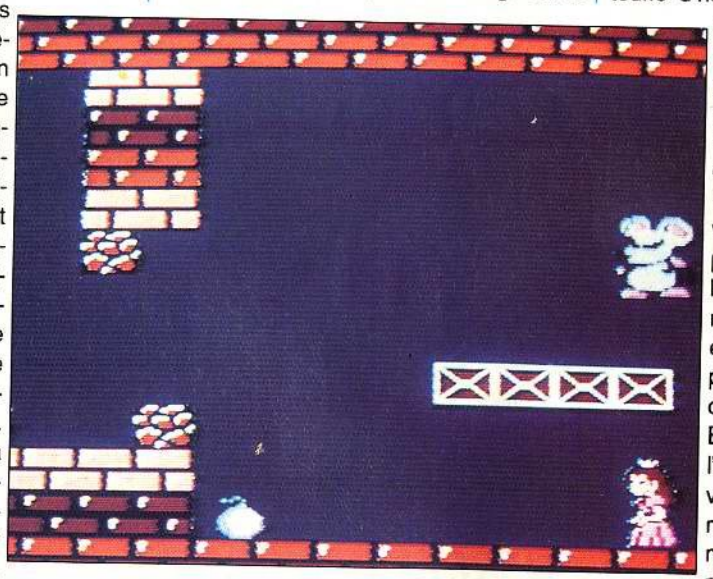
Mario is back

Incontestablement, c'est le plus prenant des jeux d'action sur console Nintendo, un must qu'on aimerait trouver sur nos beaux ordinateurs 16 bits. D'ailleurs Prof ST et Doc Amiga ont essayé de faire la peau à ma console bien-aimée ! Choquant, n'est-il pas ?

Souvenez-vous, c'était dans le numéro 7 de Micro News, nous vous parlions de *Super Mario Bros*, premier du nom. Le test critiquait les graphismes quelque peu dépouillés, aux couleurs baveuses. Un peu plus d'un an s'est écoulé et les améliorations conséquentes que nous étions en droit d'attendre sont là, bien au rendez-vous. Parlons musique pour commencer, avec une bande sonore d'une qualité assez rare sur nos consoles. Alors qu'une machine comme l'Amiga nous entraine rapidement vers l'overdose de sons échantillonnés en fausse stéréo, on s'étonne qu'avec un tout petit processeur sonore de rien du tout la console Nintendo nous joue des musiques si propres et si entraînantes. Notez que j'ai bien dit des musiques, dans lesquelles on entend parfois une batterie des plus convaincantes ! La présence de musique ne nous empêche pas de trouver les bruitages habituels à tout bon jeu d'action. C'est à se demander si il n'y a vraiment que trois voies sonores ! Pour moi, cela représente bien cinquante pour cent de l'intérêt total du jeu...

BAVEUSES LES COULEURS ? SI PEU !

Eh oui, pour une fois les couleurs ne débordent pas, enfin pas trop, on ne sait pas à quoi c'est dû mais on ne se plaint pas ! Ce point précisé, attaquons-nous au jeu proprement dit ! Première différence qui frappe, on peut maintenant choisir entre quatre personnages, dont une jeune fille dans le genre princesse, avec une longue chevelure brune qui flotte au vent et une belle couronne dorée sur le sommet du crâne... Cette jeune fille présente une caractéristique spéciale : lorsque vous sautez, elle reste pendant quelques secondes à l'apogée de son vol, à condition de garder le doigt sur le bouton... Quel est donc le but du jeu, au fait ? Voici le scénario : Après avoir grimpé un escalier (dans son rêve) Mario entend une voix qui l'appelle à l'aide et lui demande de la libérer d'un sort ! Au matin, en descendant dans sa cave, il s'aperçoit que tout ressemble à son rêve ! Et le voilà, vous voilà partis à l'aventure...

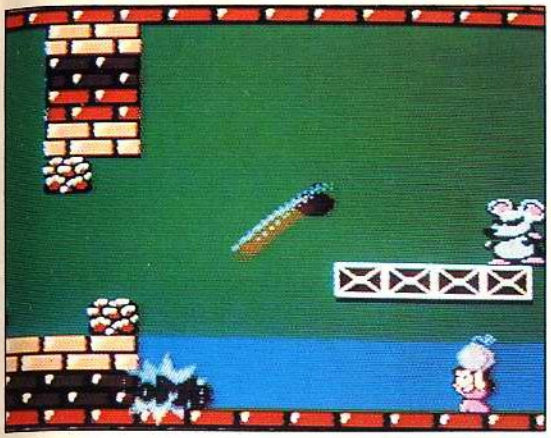


COMME UNE ODEUR DE NAVET...

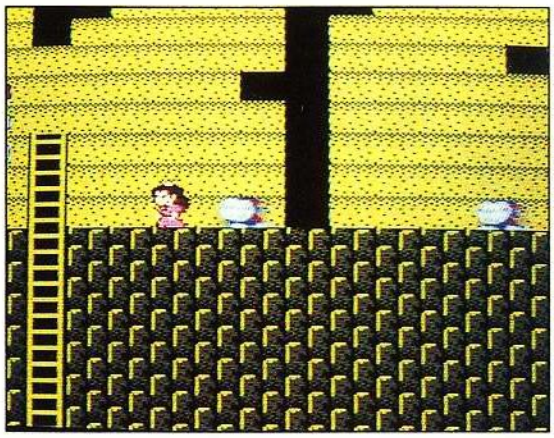
Contrairement à *Super Mario Bros*, premier du nom, le personnage que vous incarnez commence son périple avec sa taille maximale et trois vies. Chaque vie est représentée à l'écran par deux points rouges : la première fois que vous êtes touché, un des points devient blanc et votre personnage se transforme en modèle réduit, taille porte-clef. La deuxième fois... c'est la mort ! Gasp. Mais que voulez-vous, ce sont des choses qui arrivent ! Voyons maintenant comment se déroule l'action...

D'abord choisir son personnage... au hasard la princesse. Elle s'illumine et lève le doigt comme pour poser une question... On se croirait à l'école ! Mais tout à coup l'action se précipite ! Votre personnage pousse une porte et tombe sur un monticule de verdure, malencontreusement habité par une bestiole de race indéterminée ! Plutôt que d'affronter la bête, vous descendez d'un étage et que voyez-vous, une touffe d'herbe qui remue au sol... Vous vous placez au-dessus et appuyez sur le deuxième bouton, ce qui fait apparaître un gros navet blanc aux yeux plissés et aux sourcils froncés ! Un vrai cauchemar d'agriculteur... Vous saisissant du légume, vous le balancez à la tête du premier monstre venu qui, blessé dans son honneur, meurt aussitôt. A peine arrivé en bas du tableau, une porte se présente, que vous êtes obligé de prendre.

Evidemment, ce n'était que l'entrée en matière, et vous voici maintenant dans la première partie du premier monde ! Le déplacement du personnage est absolument génial, il bondit et saute dans tous les sens avec une rapidité digne d'un 16 bits ! Je ne vais pas vous décrire chaque tableau en détail, ce serait bien sûr trop long et puis, de toute façon, je ne les ai pas tous vus, alors passons plutôt aux "trucs" qu'il faut connaître.



le corps et le placer au-dessus de sa tête ! Il arrive qu'en déterrant un navet, une montre apparaisse et s'évanouisse en fumée, ce qui a pour effet de bloquer les monstres pendant quelques instants... Ne vous inquiétez pas, un *tic-tac* se fait entendre qui s'arrête un peu avant que les monstres ne sortent de leur paralysie. De la même manière, vous pourrez découvrir des fioles rouges : par exemple au premier tableau, montez à la première *échelle végétale* (accotée à un monticule) que vous voyez, montez sur la tête du monstre rose et jetez-le en bas. Allez ensuite près du navet enterré le plus à droite et déterrez-le. Vous voilà en fait avec une potion ! Lorsque vous la jetez, celle-ci crée une porte qui vous emmène dans un tableau de bonus. Attention, vous avez un temps très très limité pour ramasser ce qui s'y trouve. Je vous conseille de sauter en priorité sur le champignon, qui ajoutera un point rouge à votre vie. C'est peut-être le plus important puisqu'avec un champignon il vous faudra être touché trois fois pour mourir, avec deux champignons quatre fois, etc. Vous pourrez ensuite déterrer les objets présents, qui se révèlent être des pièces... Il est très important de déterrer tout ce que vous rencontrez afin de trouver les vies supplémentaires cachées de-ci de-là, ou encore les bombes et autres...

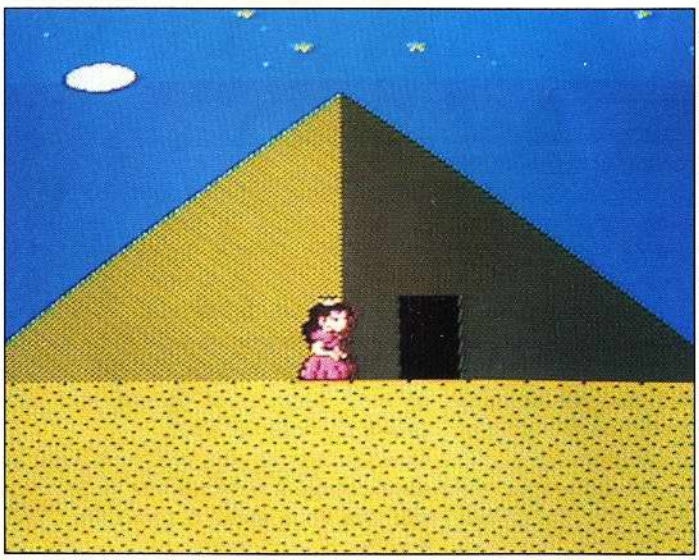


TIP TIP TIPS

Vous aurez à faire face à différentes espèces d'ennemis et, de manière générale, vous pourrez tous les tuer en ramassant les navets gros ou petits et en leur jetant à la face. Mais plus rusé, vous pouvez sauter sur la tête d'un monstre et appuyer sur le bouton B : vous verrez votre personnage prendre l'animal à bras

D'UN MONDE A L'AUTRE

A l'instar de son ancêtre, chaque monde de *Super Mario Bros 2* est divisé en trois parties. A la fin de chacune vous vous trouverez face à un monstre, mais toujours dans une situation telle qu'il vous sera impossible de ramasser des armes. Voici comment procéder : le monstre, dans le genre dinosaure de dessins animés, crache des "œufs" blancs vers vous. Sautez sur ces œufs et appuyez sur le bouton B. L'œuf est alors ramassé et vous n'avez plus qu'à le jeter au visage de la charmante bestiole ! A la fin de la troisième partie, vous vous trouvez face à une souris terroriste que vous devez combattre avec ses propres armes : les bombes. Attrapez les bombes au vol et placez-les au bout à droite sur la plate-forme qu'occupe la souris géante. Trois coups au but suffiront et vous débarquerez en Egypte ! Là, attention : les pièges changent mais si les monstres sont différents la technique pour les tuer reste la même. Les navets sont remplacés par de splendides radis



rouges... on en mangerait ! Les pyramides scrollent dans le fond, mais c'est sur le devant de la scène que vous devrez porter votre attention car, à demi enfouis dans le sable, se cachent d'énormes serpents cracheurs de venin ! Je vous passe les sables mouvants, petits plaisirs sympathiques de ces contrées, mais je vous recommande de bien visiter les jarres qui traînent un peu partout, tout en évitant des fleurs rouges indestructibles et cracheuses de flamme ! Attention, encore une fois des portes se dissimulent dans l'ombre... Je ne vous en dis pas plus, à vous de découvrir les fabuleuses pyramides d'Egypte !

BROS A RELUIRE

Super Mario Bros 2 c'est le must, le dessus du panier en matière de jeu. Toute la rédaction y joue, même Docteur Amiga... Je ne vous donne pas de conseils, mais vous savez ce qu'il vous reste à faire !

Cartouche pour la console Nintendo.

B.D.

SUPER THUNDER BLADE

Et voici, comme promis, le test exclusif de *Super Thunder Blade* sur la nouvelle console Sega 16 bits ! La Mega Drive ne sera pas vendue en France avant la fin de l'année ; rappelons qu'elle est compatible avec la console Sega actuelle (cf Micro News n°17).

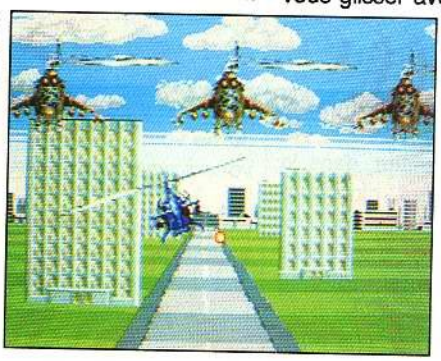
Super Thunder Blade n'est pas un clone direct de la version d'arcade ; il reprend l'essence de la version originale en y ajoutant quelques petites touches supplémentaires, notamment dans sa présentation.

Comme avec toutes les cartes Mega Drive, vous pouvez choisir le niveau de difficulté, le nombre de vies disponibles (3, 5 ou 7) et avoir un aperçu des 23 jingles et effets sonores disponibles (rappelez-vous que la Mega Drive utilise la technologie FM, issue des synthés Yamaha, et que ses capacités sonores sont époustouflantes).

Il y a quatre niveaux de jeu, chacun commençant par une petite séquence fort sympathique qui vous dépose sur la plate-forme de lancement par l'intermédiaire d'un rail ou d'une plate-forme hydraulique, ou vous amène dans les airs tenu par des bras d'acier, ou encore vous propulse de la gauche sur l'aire de lancement. Si vous voulez sauter ces petits amuse-gueule, il suffit d'appuyer sur un des boutons.

Premier niveau

Vous devrez combattre dans une ville au milieu des gratte-ciel, attaqué par des tanks et des hélicoptères, qu'il vous faudra éviter tout en ripostant. Ces combats auront lieu à une très grande vitesse, les immeubles apparaissent soudainement devant vous remplissent presque tout l'écran. Si vous touchez un édifice, vous vous abattrez en flamme à ses pieds en voyant défiler les étages devant vous !



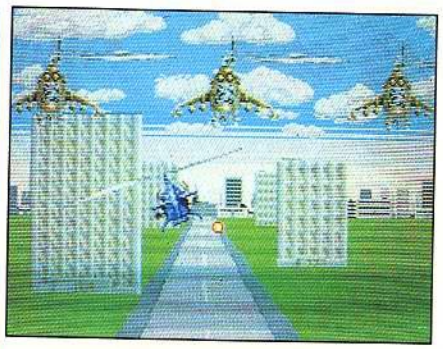
La route tourne de gauche à droite et il vous faut virer violemment afin d'éviter les missiles et les immeubles. A mi-parcours, un énorme tank apparait, lâchant sur vous assez de missiles pour détruire une ville entière. Il faudra vous souvenir de vos leçons sur *Space Harrier* pour éviter son tir et arriver à toucher ses tourelles.

Lorsque vous sortez de la ville, le scrolling devient vertical et vous devez détruire des bases ennemies situées sur une plate-forme en dessous de vous, qui a une longueur d'environ quatre écrans. Vous pouvez ralentir votre hélico en appuyant sur le bouton B, ce qui vous permet de revenir en arrière pour détruire les bases que vous avez manquées au premier passage. Si vous passez cette épreuve avec succès, vous obtenez un bonus qui dépend du nombre d'ennemis détruits et du temps passé.

Second niveau

Le paysage change, vous survolez une forêt et devez éviter de percuter les arbres ainsi que les missiles lancés contre vous par les tanks ou les chasseurs. Attention aux murs qui viendront sur vous ! Le jeu se déroule aussi rapidement que dans le premier niveau et vous aurez certainement besoin d'appuyer sur la touche B pour ralentir votre hélico et vous glisser avec plus de précision entre les arbres et les missiles. Vous verrez alors les murs et les façades arriver sur vous à grande vitesse et remplir l'écran, là pas de solution possible à part passer dans les brèches tout en évitant les missiles !

A mi-parcours, vous aurez affaire à un terrifiant engin de mort : un chasseur crachant des missiles de toute part. Une fois l'avion détruit, l'action continue de plus belle et en fin de parcours vous aurez à anéantir une plate-forme ennemie.



Troisième niveau

Vous survolez l'immensité bleue de la mer et en plus des traditionnels hélicoptères et autres jets vous aurez à éviter le feu nourri des destroyers. Les détails des

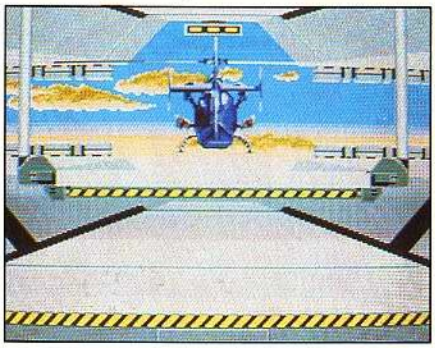
bateaux sont excellemment complétés par unemusique de fond et des effets sonores très réalistes. La difficulté de miparcours est un sous-marin fendant soudainement l'eau bleue pour immédiatement vous donner un aperçu de tout le bien qu'il pense de vous. Là aussi, pas de mystère, esquiver et riposter sont vos seules chances de salut.

Quelque missiles plus tard, vous aurez le souffle coupé à la découverte du bombardier que vous aurez à combattre : une énorme bête d'environ cinq écrans de

longueur avec un graphisme finement détaillé. Sans aucune entrée en matière, il vous enverra une pluie de missiles (gasp !).

Quatrième niveau

Après moult missiles, vous voilà arrivé au dernier niveau. Vous aurez à combattre dans une espèce de cité métallique et futuriste où votre rapidité et vos réflexes seront mis à rude épreuve. Slalomant entre les hélicos et les tanks, vous aurez à éviter d'immenses barres de fer ; pour passer ces obstacles, vous devez être plus rapide que l'écran...
Sortis tout droit d'une science-fiction japonaise, vous verrez apparaitre deux robots bien protégés par leur armure ; ils font feu très vite tout en esquivant vos missiles meurtriers.
Pour l'instant, nous n'avons pas encore percé les secrets de la séquence finale... Ce sera pour la prochaine fois.



Le meilleur jeu sur Mega Drive

Super Thunder Blade est sans conteste le meilleur jeu pour la Mega Drive, les deux autres jeux *(Space Harrier 2 et Noriko)* sont bien entendu excellents mais les sentiments procurés par Super Thunder Blade sont incomparables : se faufiler entre les buildings à grande vitesse avec un joystick qui a juste ce qu'il faut comme inertie... Quelle impression !
La musique et les effets sonores sont meilleurs que sur aucun autre jeu Sega et les graphismes parmi les plus détaillés et les plus colorés.
C'est incontestablement l'un des plus puissants et impressionnant jeux du moment ; il ne vous reste plus qu'à patienter jusqu'à la fin de l'année !
Carte Sega pour la console Mega Drive.

T.T.

SPACE HARRIER

Space sur NEC

Nous vous avions présenté en exclusivité *Space Harrier* 2 pour la nouvelle console Sega 16 bits Mega Drive. C'est de loin la meilleure version qui existe à ce jour tous ordinateurs et consoles confondus.
Voici la version pour le PC Engine, mais ce jeu ayant déjà été testé sous différentes versions dans Micro News, nous n'allons pas nous y attarder...
Il suffit de savoir que la version NEC est surtout très rapide, ce qui donne des slaloms vertigineux entre les piliers et les aliens ! Il y a 18 niveaux de jeu, comme dans la version originale, et chaque tableau se joue de la même manière, avec une nuée d'assaillants à chaque fin de parcours. La musique est correcte sans plus, quant aux paroles digitalisées, elles ne sont pas à la fête, probablement pénalisées par les capacités-mémoire de la carte 2 mega.
Au Japon, ce jeu coûte un peu plus cher que les autres cartes NEC, thanks aux royalties payées à Sega.
Space Harrier sur NEC confirme la règle : les jeux Sega sont toujours plus réussis sur la console Sega (8 ou 16 bits) que sur une autre console ou ordinateur ! On n'est jamais aussi bien servi que par soi-même...

Carte Sega pour la console NEC.

T.T.

NORIKO

Le deuxième jeu sur CD-ROM !

Et voici en exclusivité *Noriko*, le premier jeu de "pop musique interactive" sur CD-ROM !
Vous allez assister à l'irrésistible ascension de la jeune Noriko Ogawa, qui va devenir une nouvelle pop star au pays du Soleil Levant.
Le disque contient de nombreux clips : d'abord des concerts de Noriko, puis Noriko faisant son shopping dans Tokyo (ce qui permet de découvrir la ville), et plusieurs jeux.
Les chansons sont assez simples et donnent tout de suite la température ; *Noriko* est avant tout destiné aux jeunes CD-Romistes, surtout les filles ! Il y a plusieurs options et vous pouvez choisir d'aller

chanter, faire des achats ou jouer au jeu japonais de la pierre, des ciseaux et du papier. Il y a aussi une "roue de la vie" que vous mettez en marche et qui décide si vous allez manger, boire, chanter, etc. Pendant les concerts, vous verrez des icônes d'images digitalisées qui bougent à travers l'écran comme dans un clip, montrant *Noriko* en train de chanter et danser.
Bien qu'il soit surtout un jeu pour les jeunes filles (avec son cortège de fantasmes sur les stars de la chanson), Noriko montre déjà bien certaines possibilités du CD-ROM. Une sorte d'apéritif, en quelque sorte...
CD-ROM Hudson pour la console NEC.

T.T.

POSEIDON WARS 3-D

Vous l'avez compris en lisant le titre, Poseidon Wars se joue avec les lunettes 3D Sega. Mais si vous ne possédez pas cet agréable instrument, ne fuyez pas : une option est prévue qui vous permet de basculez en vision 2D classique. Heureusement d'ailleurs, car personne ne doit rater cette excellente cartouche !

Pas de scénario pour ce jeu qui n'a pas pour volonté de se placer dans un contexte historique, ce qui à mes yeux n'a pas la moindre importance vu la qualité du jeu ! Enfin pas de scénario, ce n'est pas tout à fait juste puisque l'on vous dit tout de même que, suite à une situation grave dans le pays, vous êtes rentré à l'Académie Navale comme cadet. On ne sait pas contre qui on se bat et c'est tant mieux, ça laisse le champ libre à l'imagination. Mais rentrons dans le vif du sujet, je sens votre impatience... du moins je l'espère !

PLOUF !

Etant donné votre niveau lamentable en ce qui concerne la navigation et l'art de la guerre, il est bien évident que les autorités ne vont pas vous lâcher comme ça dans la nature avec un croiseur qui coûte une fortune, juste pour le plaisir de vous voir couler ! Vous commencez par cinq missions d'entraînement, sans être toutefois obligé de faire les quatre premières dans l'ordre. Mais méfiez-vous : lors de ces simulations, vous apprenez rapidement les tactiques des avions de combat et des navires de guerre, tactiques qui changent radicalement lors des missions "réelles" ! L'animation est superbe, la mer entière est en perpétuel mouvement, et les dégradés de couleurs donnent une impression de profondeur même sans les

lunettes 3D... ceci dit, si vous ne les avez pas, je vous conseille de bien travailler en classe pour que papa ou maman ne puisse vous les refuser ! Sinon, il vous reste la possibilité de trafiquer le fatidique carnet de notes, mais je décline toute responsabilité dans ce genre d'affaire... En tout cas, vous qui possédez les lunettes 3D, vous allez vous en mettre plein les mirettes !

DU HAUT DE LEUR 16 BITS...

...les possesseurs d'Atari et d'Amiga ne savent pas ce qu'ils ratent. Moi et mon Archimedes, on n'est même pas dans la course, vu le nombre de jeux qu'il y a sur cette bécane ! Mais justement, je ne suis pas si mal placé pour comparer de façon plus impartiale les consoles et les ordinateurs 16 bits... et force est d'avouer que les consoles s'en sortent plutôt bien ! Alors que le 783 ème jeu de karaté sort sur Amiga, on a la possibilité sur Sega de changer un peu de décor, de graphismes, de jeu, d'idées... Ce qui me fait palpiter dans *Poseidon Wars*, c'est de commencer en plein jour ma première mission, et voir le ciel passer au rouge-orangé lorsque le soleil descend sur l'horizon, puis lentement passer au bleu nuit, pour finir dans la nuit la plus noire qu'il m'ait été donné de voir... Le ciel à vraiment été très bien réalisé, en dégradés bien sûr, mais en ayant de plus une incidence sur le jeu... En effet, les avions qui vous attaquent apparaissent d'abord sur votre radar, puis des points noirs s'allument à l'horizon, avant de grossir pour devenir de splendides chasseurs rouge vif... Très beau certes, mais lorsque le ciel tourne au rouge, il devient très difficile de distinguer leur approche, il vaut donc mieux les descendrent lorsque ils apparaissent,

simples points noirs. Par contre, la nuit, on ne les voient pas apparaître... et lorsque vous distinguez le fuselage d'un appareil, il est déjà presque trop tard pour le descendre ! Ce qui aurait pû être un défaut devient un des plaisirs du jeu car on sent que ce choix des couleurs était voulu, et non pas dû à une erreur de programmation...

FACILE ? A VOIR...

Votre navire est blindé certes, mais pas indestructible pour autant... Le radar, le sonar, le moteur et même vos canons sont des organes fragiles. Des voyants rendent compte de leur état : bleu, tout va bien ; rouge, l'appareil est endommagé ; noir, il est carrément hors-circuit !

Et que la facilité des premiers niveaux ne vous laisse pas croire qu'il en sera toujours ainsi... attendez que la vraie bataille commence !

Cartouche pour la console Sega.

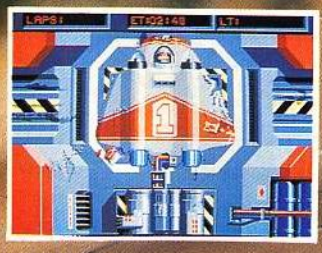
B.D.

POWERDROME™

Le Ben Hur du 25e siècle.

sur Atari ST
et bientôt Amiga.

ELECTRONIC ARTS™



Photos d'écran Atari ST

Distribué par UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

Disponible dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC.

Tél. (1) 48 98 99 00

VIDEOSHOP

l'informatique de loisir

TOUTE UNE GAMME A DES PRIX DÉFIANT TOUTE CONCURRENCE !!!

3 magasins à votre service.

Au nord : INTELCOM (VIDEO SHOP)
47, rue de Richelieu
75001 PARIS
Tél. : (1) 42.86.03.44

Au sud : INTELCOM (VIDEO SHOP)
251, boulevard Raspail
75014 PARIS
Tél. : (1) 43.21.54.45

A l'ouest : INTELCOM (VIDEO SHOP)
7, rue de l'Église
92200 NEUILLY
Tél. : (1) 46.40.73.26

LES AFFAIRES !!! Moniteur mono ATARI SM 124 : 990 F
Moniteur couleur ATARI SC 1224 : 2 290 F

ATARI 520 STF

L'ordinateur multitâche par excellence ! Allie une technologie de pointe à des capacités graphiques, musicales et bureautiques exceptionnelles !!!

- Plus de 2000 logiciels en stock permanent !
- Toute une gamme de périphériques (son, digitalisation).
- Toutes les applications graphiques, bureautiques, musicales en démonstration !
- **Des prix à vous couper le souffle !**

1040 STF
Couleur
6750F TTC

AMIGA 500

6 490 F TTC

L'ordinateur au graphisme le plus extraordinaire sur le marché informatique !!!!

- Les fabuleux périphériques de cette gamme en stock !
- Démonstrations graphiques vidéo !

A 500 + MONITEUR 1080 S
+ DELUXE PAINT 2
+ MANETTE
+ 10 JEUX

Livré en standard avec :
- 1 logiciel graphique "DELUXE PAINT II".
- 10 jeux.
- 1 manette.

à un prix époustouflant !

ATARI GAMME MEGA LASER

La solution complète de micro-édition à un prix défiant toute concurrence ! L'outil idéal pour l'édition de circulaires, catalogues, revues, etc...

- Installation gratuite.
- Formation assurée.
- Nombreuses applications en PAO, CAO, DAO ...
- Impressions laser en libre service.

OFFRE MEGA PAGE

.MEGA ST1
.REDACTEUR
.TIMEWORKS

7 490 F TTC

AMIGA 2000

Une offre complète destinée aux professionnels du graphisme et de la vidéo.

- Offres spéciales vidéo.
- Offres écoles, Universités.
- Service d'Impression couleur en libre service !

Tous les périphériques en stock permanent !

Imprimantes NEC, STAR, CITIZEN, EPSON !!!
à des prix impressionnants !!!!!

INTELCOM

l'informatique professionnelle

SHOP VIDEOSHOP

l'informatique de loisir *l'informatique de loisir*

Pour tout achat
d'une unité centrale
10 %
de remise pendant
1 an
sur tous les logiciels,
périphériques, accessoires

- **Une garantie de service !**
SAV Express en 24 heures.
Formation sur toute la gamme.
(350 F la formation).

- **Une grande facilité d'achat.**
Règlement en 4 fois sans frais.
Crédit à 90-120 jours
Règlement différé.

- **Un service correspondance Express.**
Demandez notre catalogue.

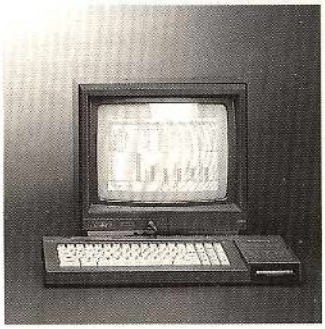
- **Une garantie totale de 2 ans *.**

* Sauf accessoires 3 mois

2 ANS GARANTIE PIÈCES ET MAIN-D'ŒUVRE *

disquettes 3" 1/2 DF DD l'unité 7,50 F !!!

AMSTRAD 6128



L'ordinateur le plus répandu sur le marché avec une incroyable bibliothèque de programmes (jeux, utilitaires, éducatifs ...)

Livré en standard avec 50 jeux + 1 manette à un prix incroyable !!!

Toute une bibliothèque de programmes, périphériques pour cette gamme.

AMSTRAD PC 1512

Un compatible PC qui a déjà fait ses preuves.

Livré avec MS DOS, GEM, BASIC, Intégrale PC, 10 jeux + 1 manette.
à un prix fabuleux !!!

Nombreuses promotions avec imprimante.

AMSTRAD PC 1640

Un graphisme incomparable, l'extension mémoire en plus, le tout proposé avec une imprimante de qualité, en font une offre de haut niveau à un prix ...
INTELCOM !!!

APPELEZ-NOUS AU (1) 42 86 03 44

Demande de catalogues à retourner à :

VIDEO SHOP Département VPC
BP 105 - 75749 PARIS CEDEX 15
Tél. : (1) 45.38.98.88

Je désire recevoir gratuitement et sans engagement de ma part :

☐ Votre fabuleux catalogue loisirs.

☐ Votre catalogue professionnel.

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

_____

_____

Code postal _____

Ville _____

Téléphone _____

Je possède un ordinateur (marque) _____

(joindre 3 timbres à 2,20 F)

ELCOM

nformatique professionnelle

ABONDOS

Je ne sais pourquoi, le Prof arrive toujours avec la tête de quelqu'un qui aurait perdu son ordinateur la veille et l'aurait enterré le matin même. Mais ne nous laissons pas abattre par ce visage fermé, car le monde du PC ouvre grandes ses portes au marché ludique !

Micro News : Bonjour professeur Abondos, que la force soit avec vous !

Professeur Abondos : Vous allez bien mon pauvre garçon ? Vous vous prenez pour un héros de la Guerre des Etoiles ?

Micro News : Décidément on ne peut rien vous dire hein, c'est incroyable ça !

Professeur Abondos : Quand on a mon âge, on s'attend à des égards, surtout de la part de jeunes blancs-becs comme vous.

Micro News : Réac !

Professeur Abondos : Ce n'est pas parce que je vote Pompidou qu'il faut m'insulter !

Micro News : Pompidou ? Mais il y a longtemps qu'il est mort !

Professeur Abondos : Comment ? Et on ne m'avait pas prévenu ? Pourtant j'écoute la T.S.F. tous les jours et...

Micro News : Bon, oubliez ça s'il vous plaît, et parlons plutôt de l'actualité des jeux sur PC, si vous le voulez, bien entendu.

Professeur Abondos : Certes, mais tout de même, on aurait pu me prévenir... Commençons très fort avec **The Duel - Test Drive 2**.

Micro News : Ah, voilà qui m'intéresse au plus haut point ! Alors dites-moi, qu'est-ce que ça donne ?

Professeur Abondos : Vous voilà excité comme un gamin maintenant... Mais soyons franc : il y a de quoi s'exciter lorsqu'on voit la qualité atteinte par les programmeurs de **Distinctive Software** !

*Micro News : Mais je croyais que c'était fait par **Accolade** ?*

Professeur Abondos : Erreur mon jeune ami, c'est bien distribué par Accolade, mais pas réalisé... Néanmoins, tous les ingrédients sont là pour une course des plus enivrantes... Les bolides d'abord,

parlons-en : vous avez le choix entre une Ferrari F-40 ou une Porsche 959, deux monstres sacrés qui font rêver les amateurs de sensations fortes...

Micro News : Il n'y a que deux voitures ? C'est nul !

Professeur Abondos : Non monsieur, ce n'est pas nul, c'est génial ! Il existe deux façons de concourir : la première contre le temps et la seconde, plus originale, contre l'ordinateur. Et puis, quel réalisme, quelle beauté (en EGA en tout cas...), on s'y croirait !

Micro News : N'empêche que deux voitures seulement...

Professeur Abondos : Si ça ne vous suffit pas, achetez-vous **The Supercars - Test Drive 2 car disk**. Vous y trouverez la Lotus Turbo Esprit, la Ferrari Testarossa, la Lamborghini Countach 5000S, la Corvette ZR1 et surtout, la Porsche 911 RUF, une Porsche customisée par Louis Ruf, une petite bombe qui atteint presque les 350km/h...

Micro News : Argh...

Professeur Abondos : Et si ça ne vous suffit pas, il existe aussi une disquette scénario qui vous entraîne en Californie, des bords de l'Oregon jusqu'à Mexico !

Micro News : Arrêtez là et passez à autre chose avant que je ne tombe en syncope...

Professeur Abondos : Allez, je suis bon... Alors que diriez-vous de **Time Bandit** ?

*Micro News : Quoi ? le vrai, celui de **Microdeal**, le même que sur ST il y a trois ans ?*

Professeur Abondos : Là, je sens venir la réflexion désagréable...

Micro News : Mais pas du tout, il est génial ce soft ! Si il est aussi bien sur PC que sur ST, je le conseille à tout le monde !

Professeur Abondos : Il l'est en effet, mais je précise pour nos lecteurs : *Time Bandit* est un jeu d'arcade-aventure entièrement graphique, une saga à travers le temps et l'espace dans 16 contrées différentes et plus de 240 tableaux... C'est fabuleux, ayez confiance en mon jugement !

Micro News : Voilà qui m'a mis de bonne humeur, alors quoi d'autre maintenant ?

Professeur Abondos : Ça vous a mis de bonne humeur ? Si vraiment cela vous ennuie, je peux y remédier vous savez !

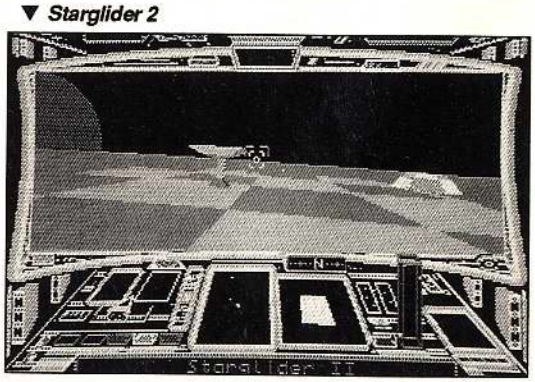
Micro News : Merci, vous êtes bien aimable, mais cela m'arrive si peu souvent en votre compagnie que je préfère prendre mon temps avant de retomber dans ma grisaille quotidienne.

Professeur Abondos : Ben voyons, il devient verbeux en plus l'imbécile...

Micro News : Pardon, vous disiez, j'ai mal compris ?

Professeur Abondos : Je répète mais

▼ ***Starglider 2***



c'est la dernière fois ! Encore une super production américaine par **Epyx** : après *Summer Games*, *Summer Games 2*, *Winter Games*, *California Games*, *World Games*, *The Games : Winter Editions*, voici venir le petit dernier d'une grande famille, **The Games : Summer Editions**. Comme son prédécesseur, huit personnes peuvent entrer en compétition. Au sommaire des jeux d'été : plongeons, anneaux, barres parallèles assymétriques, lancer de marteaux, épreuves de vitesse sur piste, saut à la perche, 110 mètres haies et tir à l'arc... De quoi passer de bonnes soirées entre amis !

Micro News : C'est bien gentil tout ça, mais si vous passez autant de temps sur chaque jeu, on va faire un numéro spécial PC !

Professeur Abondos : Vous voulez donc que j'accélère, j'ai bien compris... Soit, alors je ne vous parlerai pas de **War in Middle Earth**, ce jeu génial qui a déjà fait l'objet d'une double page le mois dernier. La version PC est excellente, avis aux amateurs...

Micro News : Continuez comme ça, c'est très bien !

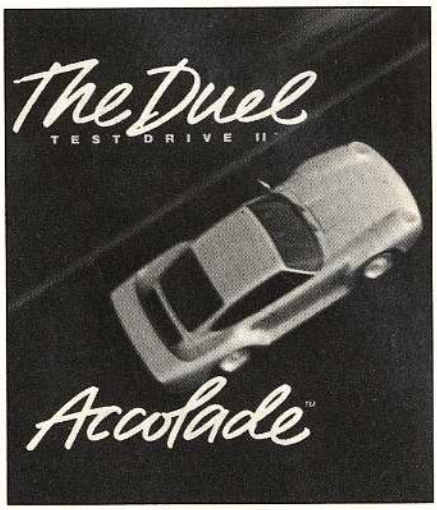
Professeur Abondos : Je ne vous ai pas demandé votre avis, mais comme d'habitude vous n'en faites qu'à votre tête ! Si vous tenez vraiment à ce que j'accèlère, lâchez-moi les mocassins deux minutes !

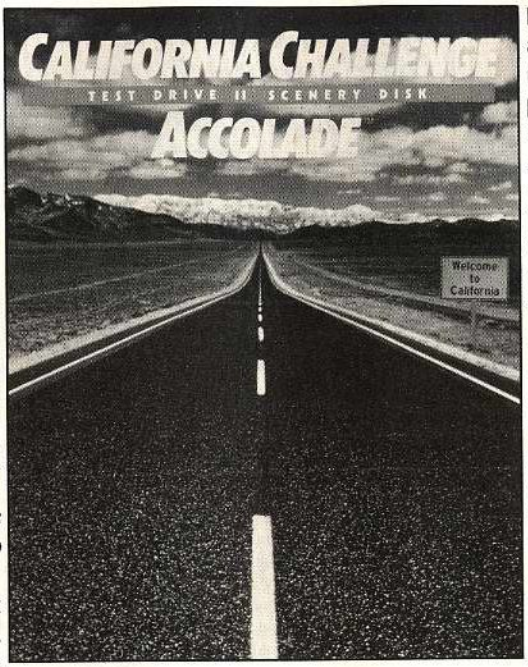
Micro News : D'accord, très bien, OK, j'abandonne, je me rends mais par pitié : taisez-vous et continuez !

Professeur Abondos : Vous n'êtes pas très logique mon garçon, n'est-il pas vrai ?

Micro News : Ouiiin...

Professeur Abondos : **Battlehawks 1942** est le nouveau jeu **Lucasfilm**,





intéressant et complet. La documentation fait plus de 150 pages, et elle est peut-être plus intéressante que le jeu lui-même... Un bon produit tout de même.

Micro News : Snif... à condition d'aimer à la fois les simulateurs de vol et les simulations historiques...

Professeur Abondos : Un petit **Accolade** que j'avais oublié de vous présenter, **Jack Nicklaus Greatest 18 Holes...** Je ne vous donne pas le titre en entier, nous en aurions pour un quart d'heure, mais vous aurez tous compris qu'il s'agit d'un jeu de golf, au demeurant fort beau et comprenant un grand nombre de parcours. De un à quatre joueurs, un must à s'arracher si l'on aime le golf...

Micro News : Je ne voudrais pas vous vexer, mais n'auriez-vous pas quelque chose d'un peu moins bien, parce que tous les jeux traités ici semblent formidables... C'est exaspérant à la fin !

Professeur Abondos : Désolé mais ce mois-ci il n'y a rien à jeter ! Bien fait pour vous ! Même **Kings of the Beach** se révèle très bon, avec des graphismes intéressants et vingt personnages différents représentant les rois du volley-ball aux USA... C'est édité par **Electronic Arts**, une référence.

Micro News : Wouah la minette là ! C'est décidé, je m'achète un PC !

Professeur Abondos : Chien lubrique !

Micro News : Oui, et alors ?

Professeur Abondos : Regardez ça, ça ne vous rappelle rien ?

*Micro News : Si bien sûr, c'est **Starglider 2** !*

Professeur Abondos : Et toujours aussi beau, aussi rapide, jouable même en CGA, enfin du vrai travail de pro, merci **Argonaut Software** et merci **Rainbird** !

Micro News : Vous êtes certain que vous n'avez rien de mauvais ?

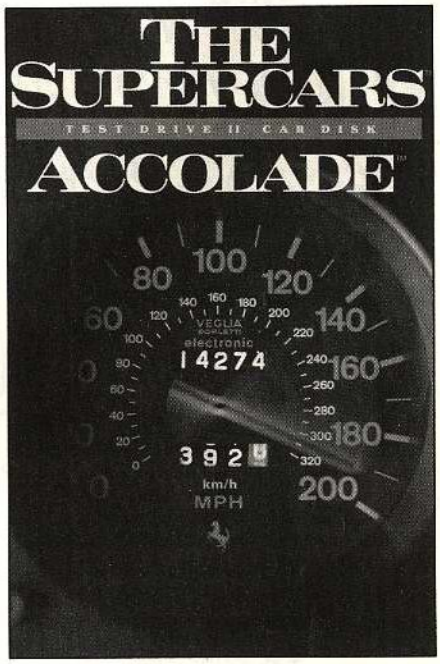
Professeur Abondos : Certain. **La Quête de l'Oiseau du Temps** par **Infogrames** est splendide, à l'instar de la version ST, ce qui ne me surprend nullement.

Micro News : Bon, je vois que nous arrivons à la fin de votre pile de logiciels... Encore quelques mots ?

Professeur Abondos : Juste pour signaler la sortie de **Karateka** de **Broderbund**, distribué en France par **Loriciels**, un jeu sorti il y a très longtemps sur Apple 2.

Micro News : Pas d'annonce ?

Professeur Abondos : Si, bien sûr. Une seule, mais de poids : **Electronic Arts**, encore eux, préparent le lancement de **Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer**, version 2.0, nettement amélio-

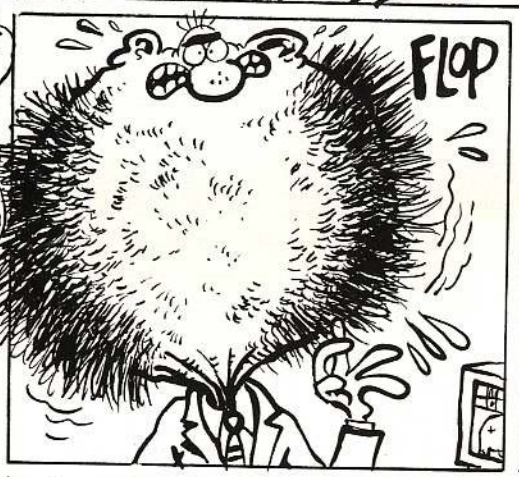


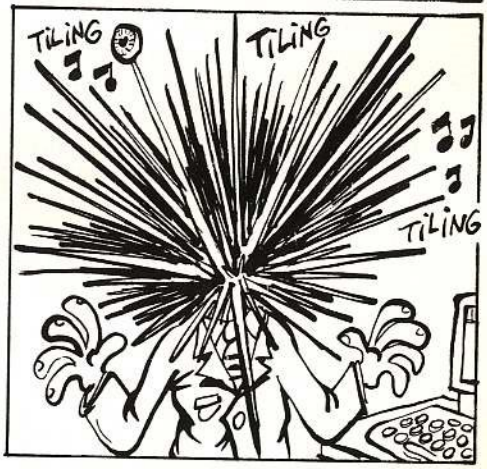
rée... Mais vous en saurez plus la prochaine fois !

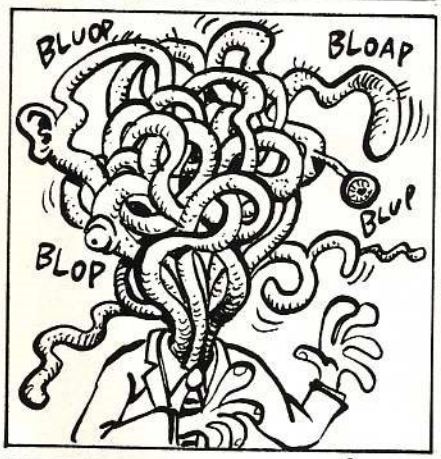
Micro News : Et bien merci beaucoup professeur Abondos ! Mesdames, mesdemoiselles, messieurs, cher rédacteur en chef, ma petite femme chérie, satanés gosses, saleté de chat, damné Prof ST, fichu Docteur Amiga, merci et au revoir.

■

FAUT PAS JOUER AVEC MES NERFS







CARALI

LOGIDREAM'S *LE SPÉCIALISTE DU LOGICIEL*

POUR ACHETER AU MEILLEUR PRIX SANS SE DÉPLACER TÉLÉPHONER AU

39.46.87.44

VPC (FRANCE MÉTRO)

LIVRAISON A DOMICILE (NOUS TÉLÉPHONER)

POUR VERSAILLES, VIROFLAY, MEUDON, JOUY-EN-JOSAS, CHAVILLE, VILLE D'AVRAY, SÈVRES, PLESSIS ROBINSON, BIÈVRE, BUC, VELIZY-VILLACOUBLAY

FRAIS DE PORT - 35 F

REMBOURSEMENT IMMÉDIAT SI INDISPONIBILITÉ DU PRODUIT

PC	Prix F
ABRAM'S BATTLE TANK	239
BALANCE OF POWER 1990	279
BILLIARD SIMULATOR	239
CHUCK YEAGER	245
EMMANUELLE	199
FLIGHT SIMULATOR 3	399
F15 STRIKE EAGLE	179
F16 COMBAT PILOT	219
GRAND PRIX CIRCUIT	229
GUNSHIP	289
HEROES OF THE LANCE	219
KING QUEST IV	289
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	239
MAXI BOURSE	239
MEURTRES A VENISE	239
ROCKET RANGER	239
TEST DRIVE II	NC

ATARI

AFRICAN RAIDERS	189
AFTER BURNER	229
A320	189
BATMAN	195
BILLIARD SIMULATOR	189
BIO CHALLENGE	179
BLASTEROID	189
BOB MORANE OCEANS	229
BOBO	189
BUMPY	189
COBRA II	189
CODE ROUTE	229
CRAZY CARS II	205
EMMANUELLE	209
EXPLORA II	299
FOOTBALL MANAGER II	189
FUSION	229
F15 STRIKE EAGLE	199
F16 COMBAT PILOT	199
GALDREGON'S DOMAIN	189
INCREDIBLE SHRINK. SPECIAL	199
INTERNATIONAL KARATE +	179
IRON TRACKERS	219
JADE	299
KARATEKA	189
KENNEDY APPROACH	219
KING QUEST IV	299
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	229
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	259
LED STOM	189
LE LIVRE DE LA JUNGLE	219
MAXI BOURSE	229
MEURTRES A VENISE	229
OPERATION JUPITER	219
PACLAND	179
PACMANIA	189
PLATOON	189
RAMBO III	179
REAL GHOSBUSTER	179
R-TYPE	199
SORCERY +	199
SPACE HARRIER	209
SUPERMAN	229
TARGHAN	239
TECHNOCOP	189
TEENAGE QUEEN	189
THUNDERBLADE	195
TITAN	239
TYPHON	189
VINDICATOR	NC
WARZONE	99
WINTER GAMES	219
ZAK MAC CRACKEN	239
ZANY GOLF	229

AMSTRAD

COMPILATIONS

AMSTRAD GOLDHITS	99
ARCADE ACTION	179
CLASSIQUES N°1	169
DIX SUR DIX	189
DYNAMITE	189
ERE HITS VOLUME 1	189
ERE HITS VOLUME 2	189
ERE HITS VOLUME 3	189
GIANTS : LES BEST D'US GOLD	189
LA COLLECTION KONAMI	169
LE MONDE DE L'ARCADE	189
LES PRIVES	179
LES FUTURISTES	179
10 HITS VOLUME FIVE	159
12 JEUX EXCEPTIONNELS	179

COMMODORE 64

AFTER BURNER	95/145
AIRBORNE RANGER	—/169
BARBARIAN II	—/135
BOB MORANE OCEANS	139/189
BOBO	139/189
BUMPY	129/189
CHICAGO 90	139/189
CRAZY CARS II	125/165
FOOTBALL MANAGER II	NC
GUNSHIP	169/229
HIGHWAY PATROL	—/189
LAST NINJA 2	119/139
LE LIVRE DE LA JUNGLE	—/189
MAXI BOURSE	129/179
NETHERWORLD	95/139
NORTHSTAR	89/—
OFF SHORE WARRIOR	119/159
PACLAND	93/139
PIRATE	—/139
REAL GHOSTBUSTER	89/139
R-TYPE	95/145
SILENT SERVICE	89/139
STRIKE FORCE HARRIER	89/—
TECHNOCOP	99/149
THUNDERBLADE	99/145
TITAN	119/159
TURBO CUP	149/199
TYPHON	79/129
WEC LE MANS	89/139
WIZARD WAR 2	—/149
4x4 OFF ROAD RACING	99/145

COMMODORE 64

ACTION SERVICE	139/189
AFTER BURNER	95/139
BATMAN	95/145
DRAGON NINJA	95/139
F14 TOMCAT	—/159
GRAND PRIX CIRCUIT	105/159
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	149/169
LAST NINJA II	119/139
LED STORM	95/145
PACLAND	109/159
PACMANIA	89/139
RAMBO III	79/119
REAL GHOSTBUSTER	99/NC
REBEL CHARGEANT CHIKAMAMGA	—/219
ROBOCOP	89/129
ROCKET RANGER	—/165
R-TYPE	92/139
TITAN	119/169
T.K.O.	99/159
WEC LE MANS	79/119

AMIGA

AFTER BURNER	239
BALANCE OF POWER 1990	249
BASE BALL	229
BILLIARD SIMULATOR	229
BLASTEROIDS	219
BOBO	229
BOB MORANE OCEANS	229
CAPITAINE FIZZ	139
CRAZY CARS II	229
DRAGON'S LAIR	339
ELITE	199
EMMANUELLE	209
GALDREGON'S DOMAIN	189
HYBRIS	239
IRON TRACKERS	213
KARATE KID II	199
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	229
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	259
LED STORM	199
LE LIVRE DE LA JUNGLE	229
MEGA PACK	239
MEURTRES A VENISE	229
MOTOR MASSACRE	219
NIGEL MANSELL	249
PACLAND	185
PORTS OF CALL	329
REBEL CHARGE	269
SPACE HARRIER	199
SPEED BALL	239
SWORD OF SODAN	269
TEENAGE QUEEN	239
TEST DRIVE II	255
TITAN	239
ZANY GOLF	239

* OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

* POUR THOMSON, APPLE ET POUR RECEVOIR NOTRE LISTE COMPLÈTE, NOUS TÉLÉPHONER

BON DE COMMANDE

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____

CODE POSTAL _____

TÉL. _____

❑ PC et COMPATIBLE
❑ AMIGA
❑ ATARI ST
❑ AMSTRAD CPC
❑ APPLE II
❑ C 64
❑ THOMSON Réf. _____
❑ AMSTRAD PCW

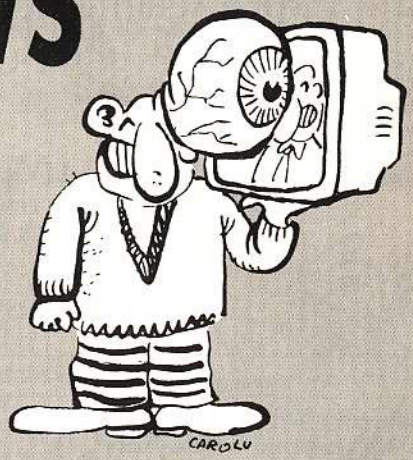
LOGIDREAM'S - 20 Avenue de Provence
78140 VELIZY

NOM DU JEU _____	PRIX
❑ DISK _____	
❑ CASS _____	
FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE	+ 15 F
TOTAL _____	

❑ CCP ❑ CHÈQUE BANCAIRE
❑ MANDAT-LETTRE
❑ EN CONTRE REMBOURSEMENT (PRÉVOIR 20 F DE FRAIS)

* OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

LES BONS PLANS DE MICRO NEWS



Mes pôvres z'enfants, y'a plus de respect, la dignité se perd... Le mois dernier, l'ignoble Eric Satyre a réussi à se faufiler dans mes colonnes pour y rajouter un "bon plan" d'un genre un peu spécial... Il est vrai que c'était l'époque des poissons d'avril.
Ce mois-ci, même Carali décroche un plan d'enfer, une option qui commence à faire parler d'elle suite aux scores démentiels obtenus par l'ordinateur-kleenex à 189 F.
Où tout cela s'arrêtera-t'il ?

Joé Bonplan

LES PLANS D'ENFER DU MOIS

Promotions valables jusqu'au 31 mai 1989 et dans la limite des stocks disponibles

Le premier plan est à découvrir dans les news en page 11 et c'est... caraliesque !

P.D.S. FREE LINE
7, rue de Coursic. 64100 Bayonne. Tél : (16) 59.59.39.65.
Cette association à but non lucratif propose un catalogue d'environ 200 démos sur Amiga (dont un grand nombre de shows érotiques et pornos), ainsi que 100 programmes sur ST (surtout des utilitaires).
- Contre un bon Micro News par tranche d'achat de 100 F, vous paierez la **disquette freeware 15 F** au lieu de 20 F, **port compris** ! L'envoi du catalogue est gratuit.

MSX VIDEO CENTER
89 bis, rue de Charenton. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54.
- 3 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **magnétophone MSX Yeno C-683A** d'une valeur de 149 F, soit **89 F** !

FIRST ELECTRONIQUE
124, bd de Verdun. 92400 Courbevoie. Tél. : (1) 47.89.15.11.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une **platine laser (lecteur de compact disc) Saba DAD-800T** programmable, avec recherche par index, fonctions répétitives et télécommande à infra-rouge, soit un prix de **1370 F** au lieu du prix déjà promotionnel de 1390 F (prix constaté : 1890 F).

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE
49, boulevard Saint-Germain. 75005 Paris. Tél. : (1) 43.29.40.04.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat de toutes les **cartouches MSX** à 230 F soit un prix de **210 F** par cartouche.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une montre. Offre valable sur toutes les montres du magasin qui ne sont pas déjà en promotion.
- 3 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **calculateur scientifique graphique Hewlett-Packard HP-28S**, soit un prix de **1890 F** au lieu de 1950 F.

VIDEOSHOP
50, rue de Richelieu. 75001 Paris. Tél : (1) 42.86.03.44.
251, boulevard Raspail. 75014 Paris. Tél : (1) 43.21.54.45.
7, rue de l'Eglise. 92200 Neuilly. Tél : (1) 46.40.73.26.
- 2 bons Micro News acceptés en déduction d'une séance d'**une demi-journée de formation** collective (groupe de six personnes) d'initiation à l'Atari ST, l'Amiga, MS-DOS, soit **310 F** au lieu de 350 F. Contactez Mme Jacquesson au 42.96.93.95.
- Les bons Micro News sont acceptés, selon forfait, pour le service de **SAV Express 24 heures** pour ST, Amiga, PC. Contactez M. Lhuillier (société Amsys) au 43.27.27.88.
De nombreuses promotions sont également proposées sur place dans les trois magasins, le magasin de Neuilly étant spécialisé dans la création graphique.

CLAVIUS
19, rue Houdon. 75018 Paris. Tél : (1) 42.62.90.19.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat du logiciel de jeu musical pour ST : **Trivial Music**, d'une valeur de 250 F, soit **230 F**.

ED'EN COMPUTER
102, avenue du général Michel Bizot. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.22.50.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 300 F.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une **manette Gunshot 1** d'une valeur de 79 F, soit **59 F**.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une **boîte de rangement** à serrure pour 100 disquettes 5"1/4 ou 80 disquettes 3"1/2 d'une valeur de 139 F, soit **119 F**.

MSX VIDEO CENTER
89 bis, rue de Charenton. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F, à l'exclusion des ordinateurs et des promotions en cours.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat de la cartouche **Darwin** (1 mega MSX2), soit **210 F** au lieu de 230 F.
- 1 bon accepté pour l'achat des cartouches suivantes : **Midnight Brothers 170**

F au lieu de 190 F, **Cross Blaim 210 F** au lieu de 230 F, **Fantasm Soldier 210 F** au lieu de 230 F, **Garyu-O 210 F** au lieu de 230 F, **King's Knight 125 F** au lieu de 145 F, **Monster's Fair 125 F** au lieu de 145 F, **Super Tritorn 210 F** au lieu de 230 F.

COCONUT
13, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél. : (1) 43.55.63.00.
41, avenue de la Grande-Armée. 75016 Paris. Tél. : (1) 45.01.67.28.
Centre commercial Le Triangle. 34000 Montpellier. Tél. : (16) 67.58.58.88.
- 1 bon Micro News accepté dans les trois magasins Coconut par tranche d'achat de 400 F.

PIXISOFT
1, rue de Metz. 31000 Toulouse. Tél. : (16) 61.23.48.02.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat de tous les logiciels signalés en magasin d'un point rouge, ainsi que sur tous les livres.

2010 ELECTRONICS
71, rue du Cherche-Midi. 75006 Paris. Tél. : (1) 45.49.14.50.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 200 F.
Offre valable uniquement sur le neuf.

FIRST ELECTRONIQUE
124, bd de Verdun. 92400 Courbevoie. Tél : (1) 47.89.15.11.
- 1 bon Micro News accepté par tranche d'achat de 400 F sur tout le magasin, à l'exception des offres promotionnelles.
- 2 bons Micro News acceptés pour l'achat d'une **carte disque dur 20 Mo**, soit un prix de **2750 F** au lieu du prix déjà promotionnel de 2790 F.

STARSOFT
B.P. 20. 94141 Alfortville Cedex. Tél : (1) 05.05.13.00.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les logiciels par tranche d'achat de 300 F.
- 3 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **lecteur de disquettes** (renseignements par téléphone).
Offres valables uniquement pour les commandes par courrier.

JSI
89-89 bis, rue de Charenton. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F, à l'exclusion des ordinateurs et des promotions en cours.
- 2 bons Micro News acceptés pour l'achat d'une manette **Quickjoy 3 + une boîte de disquettes 3"1/2 DF-DD**, soit **248 F** au lieu de 288 F.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une **boîte de rangement de 40 disquettes 3"1/2** avec serrure, soit **79 F** au lieu de 99 F.

S.C.A.P.
62, rue Gabriel Péri. 93200 Saint-Denis. Tél : (1) 42.43.22.78.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 200 F.

AMIE
11 et 19, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél : (1) 43.57.48.20.
69, cours Lieuteaud. 13006 Marseille. Tél : (16) 91.42.50.42.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les logiciels et tous les livres par tranche d'achat de 200 F.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les périphériques (moniteurs, imprimantes, etc.) par tranche d'achat de 250 F.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les ordinateurs par tranche d'achat de 300 F.
Ces offres sont valables dans les trois magasins AMIE et ne sont pas cumulables avec les autres promotions en cours.

... TOUJOURS DES LIVRES

LE LIVRE DU DEVELOPPEUR SUR ATARI ST

Micro Application
700 pages, 299 francs

Les Editions Micro Application se sont spécialisées dans le domaine informatique, et ce n'est que louable, puisque l'on trouve enfin des gens sachant de quoi ils parlent ! Ce livre du développeur sur ST n'est pas une erreur, c'est une référence. On y trouve tout, y compris le reste. Non, ce n'est pas de l'humour, précisons simplement que ce livre a été écrit par des Allemands et que l'Allemagne semble plus en avance en matière de hardware sur ST que la France. Indispensable : toutes les fonctions du TOS et du GEM décrites, détaillées et expliquées. On y trouve le listing complet du Bios (sur STF et Méga ST), avec remarques et explications. Visiblement, le traducteur ne s'est pas fourré le doigt dans l'œil car tout ici est clair. Si on veut tout savoir sur le ST, on achète. 700 pages bourrées d'informations, à réserver aux programmeurs. Et pour l'Archimèdes, c'est dès qu'il neige.

"LES GUIDES SOS - QUICK BASIC"

Micro Application
258 pages, 59 francs

On applaudit Micro Application qui nous gratifie d'un nouveau guide SOS, cuvée 1989. A l'instar des précédents guides, on retrouve ici une grande clarté dans les descriptions et une construction intelligente. Le livre prend en compte les versions 2 à 4 du Quick Basic, et se penche vraiment sur toutes les possibilités d'interactions entre la programmation et la gestion hardware. Si vous voulez créer une routine assembleur, faire des appels MS-DOS à l'intérieur de Quick Basic, en clair si vous voulez tout savoir et tout avoir rapidement sous la main, n'hésitez pas, le guide est là pour ça...

Al Write

■

LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

20 F. PORT GRATUIT

CADEAU !

Si vous achetez cinq anciens numéros, vous pouvez en choisir un sixième gratuit.

N°6 L'archimèdes, le 32 bits familial - Le spectre d'hebdogiciel.

N°7 Spécial cahier technique - Montez votre micro-serveur.

N°8 Dossier piratage - L'image numérique

N°9 Le piratage - Le sida informatique - Assembleur.

N°10 Dossier : les femmes et la micro - Spécial consoles de jeux.

N°11 Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !

N°12 L'Amiga à nu - Spécial vacances - Jeu Micro Pursuit - 200 nouveautés Atari !

N°13 Do 9 F **ÉPUISÉ** cro" -

N°14 Iron Lord - Pétition porno/micro - 12 pages de top secret.

N°15 Le match du siècle : ST contre Amiga

N°16 180 pages de jeux et de cadeaux !

N°17 Nouveautés 89 : consoles 16 bits, MSX2+, ST+, etc.

N°18 Les secrets de Dragon's Lair - Spécial Top Secret.

N°19 Freeware : les jeux gratuits - Le premier jeu sur CD-Rom - Confession d'un programmeur.

N°20 La console Konix - 20 jeux pour Atari XE/800 XL.

☐ Je vous commande les numéros suivants :

..... x 20 francs = ... F.

Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M. le prix d'un numéro est de 30 F (port inclus), le sixième numéro est gratuit.

A retourner à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Ville ..... Code postal .....

P.A. VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

VENTES

Stop ! Affaire en or ! Vends **Atari 520 STF**, gonflé 1 méga, SF, ancienne rom + lecteur Cumana DF neuf + GFA + news : 4800 F. Valeur : 7000 F. Sébastien Baechelen. Tél : (1) 45.97.21.44.

Vds **Amiga 1000 + moniteur couleur 1081** : 6000 F. **Imprimante Nakajima AR 40**. Le tout : 8000 F. Laurent Rondeau. Tél : (16) 29.45.00.53.

Vds **MSX 1 80 Ko** + nombreux jeux + 1 koystick + docs. Le tout : 1000 F. Cherche MSX 2. David Roffiaen. Tél : (16) 23.79.50.51 après 19 h.

Vds **M05 neuf + lecteur K7** + crayon optique + 1 manette + 13 jeux : 800 F. Vds console Videopac + 13 cartouches + 1 manette : 500 F en espèce. Frédéric Tourde. Tél : (1) 45.22.44.87.

Vds **console Sega** + Light Phaser + 22 jeux (Alien Syndrome, Shinobi, Thunder Blade, Miracle Warriors, etc.). Valeur : 6800 F. Vendu : 3500 F. Patrice Cassier-Bugnot. Tél : (1) 43.45.66.73.

Vds **MSX 2 Sony HB700** + Printer PRNM09, garantie 6 mois + moniteur couleur garantie 8 mois + très nombreux logiciels + joystick excellent état : 5400 F à débattre. Loïc Lebrun. Tél : (16) 20.06.49.72.

Vds cause manque de place imprimante **Atari SNM 804** en très bon état : 1200 F. Xavier Le-Duff. Tél : (1) 43.27.80.32 après 18 h.

Vds **520 STF + 2ème drive DF** + Freeboot + manette + 100 jeux + utilitaires + livres : 3500 F. Guillaume Poullot. Tél : (1) 30.44.18.84.

Vds **MSX 2 Philips NMS 8250 + moniteur couleur 8801** + Music module + souris + joystick + jeux + Cheese 2 + Designer + 2 livres + MS DOS. Le tout : 5400 F. Abdel Yahiaoui. Tél : (16) 26.67.70.80.

Vds **T09 moniteur couleur**, crayon optique, manettes, jeux, comme neuf : 3500 F. Marc Blon. Tél : (1) 43.05.20.06.

Vds **Sony HB700F** + 500 jeux pour 3800 F. Cartouche MSX 1 et 2 à 50% de sa valeur. Tom Zeng. Tél : (1) 42.72.70.60 après 18 h 30.

Vds originaux **IBM PC** : Double Dragon, Dark Side, King Quest 1, 2, 3, Grysor et autres. Chaque jeu : 110 F à débattre. Denis Lamache. Tél : (1) 45.90.14.64.

Vds **Amstad PC 1512 SD + écran couleur** + souris + jeux + utilitaires + livres d'utilisation + livres programmation + joystick + revues. Valeur : 10000 F. Vendu : 6000 F à débattre. Cyril Leysin. Tél : (16) 42.58.15.74.

Vds logiciels **MSX 1 et 2**. Vds aussi logiciels **VG 5000** à petits prix (neufs). Jeux MSX 1 et 2 (Hydlide, Knightmare, etc.) entre 50 et 200 F. Christophe Mellinet. Tél : (1) 42.53.56.98.

Vds **MSX 2 Sony HB501F** + lecteur K7 + moniteur Philips + cartouches + jeux + manuel Basic : 1200 F. Christophe Aubin. Tél : (1) 42.96.09.37.

Vds **Apple IIC + moniteur + lecteur externe + imprimante scribe** + joystick + souris + boite de rangement + 30 disquettes + livre + logiciel Work. Très bon état : 3600 F. Louis Collinet. Tél : (1) 42.33.10.20.

Vds **C64 (nouveau modèle) et moniteur couleur Commodore** + joystick gratuit. Parfait état. Prix : 1000 F pièce à débattre. Vends jeux C64 sur disks à petits prix. Chris Delcourt. Tél : (16) 27.46.65.69 après 17 h.

Atari 520 STF + lecteur SF 314 + moniteur Thomson couleur + nombreux logiciels. Le tout : 5600 F à débattre. Serge Amsellem. Tél : (1) 40.35.67.78.

Vds **Amstrad CPC 464 + imprimante Seikosha** + nombreux jeux et logiciels. Eric. Tél : (1) 34.43.69.26 après 18 h.

Vds nombreux **originaux pour Amiga**. Daniel Brunner. Les 2 clefs. 1813 Saint Saphorin. Suisse.

Vds **MSX 8020 + moniteur monochrome BM 7502 + VY 0030** + jeux + livres + cables. Parfait état. Contacts autour de Caen. Daniel Massin. Tél : (16) 31.22.68.96 le week-end.

Vds **CPC 6128 couleur** + disks + revues + crayon optique, état neuf (88). Prix : 1900 F. Vunny Ly. Tél : (1) 48.76.73.32 après 19 h.

Vds ou échange sur **Commodore** plus de 250 jeux à prix très bas (pour cause d'achat d'un Amiga.). Mike Hypersiel. Tél : (1) 30.43.41.81.

Vds **console Sega** + Thunder Blade + Out Run + Wonder Boy + Transbot : 900 F à débattre. Clavier Yamaha PSS270 sréeéo, 100 sons FM, bar : 1200 F à débattre. Mickaël Garnier. Tél : (16) 51.38.62.80 après 19 h.

Vds **imprimante PRNC 41 couleur** : 700 F très bon état. Olivier Giraud. Tél : (1) 43.03.57.51. Région parisienne.

Vds **logiciels** sur disks 5"1/4. Six cartouches à 150 F l'une, dont Thunder Blade, World Soccer, Secret Command. David Leroux. Tél : (1) 48.31.93.70.

Vds **Amstrad 6128** + joystick + docs + 50 jeux : 3700 F à débattre. Vends également **imprimante Seikosha GP100** : 1600 F. Fabrice Pardieu. Tél : (1) 64.98.89.90.

Vds **console Sega** complète + Phaser avec jeux + control-stick + 10 cartouches. Valeur : 4100 F. Vendu : 2100 F + port. Lionel Gramson. Tél : (16) 46.38.70.45.

Vds **originaux** : Space Racer, Super Androides, Heritage 2, Ok Cow Boy, Mach 3, Crazy Cars, Dieux de la Mer. Chaque jeu : 100 F. Jérémi Janssen. Tél : (16) 66.77.38.08.

Vds **digitaliseur pour Amiga 500 et MIDI**. Echange utilitaires domaine public + trucs et astuces ou troc. Jimmy Croze. Tél : (1) ou (16) 66.01.84.50 le matin.

Vds **SVI Express 80 Ko avec lecteur interne 3"1/2**, 360Ko, MSX Dos CPM, disk Basic + tableur + traitement de textes + Base + Pascal + Assembleur + jeux + livres : 2500 F. Ned Yahiaoui. Tél : (1) 48.59.60.85 le soir.

Vds **C128 + 1541 + 1530** + souris + Power cartridge + péritel + 200 news (Barbarian 2, Zak Mac Kraken, Last Ninja, Iinternational Karate+, Captain Blood, Hawkeye, The Games, etc.). Cédé très bon état : 2900 F. Julien Baudinat. Tél : (1) 60.28.32.88.

Vds **Thomson T08 + lecteur 3" 1/2 + imprimante** + souris + crayon optique + 2 manettes + 20 jeux + 4 éducatifs + documentations. Prix : 3500 F. Evelyne Beziel. Tél : (16) 97.37.77.93.

Vds **unité central T08** + QDD + 2 jeux + 3 éducatifs + joystick + crayon optique + mag. Environ 1 an. Le tout : 3000 F. Progamme Basic + multidos s'il est acheté dans les 15 jours. David Delaunois. Tél : (16) 44.05.48.53.

Vds **console Videopac** + 8 cartouches : 700 F. **Moniteur monochrome** : 700 F. Cherche **moniteur couleur pour MSX** environ 1200 F. Xavier Delpeuch. Tél : (16) 57.51.60.69 après 19 h.

Vds **Sega** pratiquement neuve, jamais servi + 4 keux (Hang-On + Alex Kidd + Alien Syndrome + Out-Run : 1300 F. Recherche **Atari ST**. Grégory Debruyde. Tél : (16) 20.59.81.12 seulement le week-end dans l'après-midi.

Vds **Canon X07 16Ko + interface** + péritel + livres + logiciels : 1100 F. Imprimante 4 couleurs : 550 F. Extension 44 Ko : 490 F. Cartes : 180 F. Casio FX802P + imprimante + magnéto + logiciels : 790 F. Thierry Liagre. Tél : (1) 39.49.07.02.

Vds séparément **clavier CPC 6128** : 1700 F. **Moniteur couleur** : 1300 F. **Lecteur 5" 1/4** : 1000 F. Magnétophone K7 + cable : 200 F. Joystick : 50 F. Raphaël Berna. Tél : (1) 43.72.64.64.

SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU

RUN INFORMATIQUE

62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44 - Télex : RUNINFO 270841 F
ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h
Métro PLACE D'ITALIE - Sortie BOBILLOT

la clef de votre micro

LES OFFRES CLEFS
LE MEILLEUR SERVICE
LES NOUVEAUTES
LES CONSEILS

AMIGA

OFFRE CLEF AMIGA 500
amiga 500 - souris - lect. 3.5
+ logiciel graphique
+ 10 jeux
+ manette
~~5 490 F~~
3 990 F

OFFRE CLEF AMIGA 500 COULEUR
l'offre ci-dessus
+ monit. coul. Philips 1084 S
~~7 990 F~~
6 490 F

OFFRE CLEF AMIGA 2000
amiga 2000 - monit. 1084 - souris - clavier séparé
+ GENLOCK - GST 30
+ DIGI VIEW
+ caméra
19 900 F H.T.

ATARI

OFFRE CLEF ATARI 520 STF
ATARI 520 STF
+ souris
+ câble péritel
+ 5 logiciels (fichier, trait. de texte, basic, logo, néochrome)
+ 10 jeux
+ manette de jeux
~~4 490 F~~
3 290 F

OFFRE CLEF COULEUR
l'offre ci-dessus
avec moniteur Philips 8801
4 990 F
avec monit. ATARI ST 1425
5 290 F
1040 STF + MONITEUR COULEUR SC 1224
6 750 F TTC

OFFRE CLEF ATARI 1040 STF
offre bureautique exception.
ATARI 1040 STF
+ moniteur SM 124
+ imprimante CITIZEN 120 D
+ pack bureautique (trait. de de texte TEXTOMAT, fichier DATAMAT, tableur CALCOMAT)
~~9 500 F~~
6 990 F
l'offre ci-dessus avec moniteur couleur SC 1224
8 490 F

AMSTRAD

OFFRE CLEF 6128
AMSTRAD 6128 monit. coul.
+ 50 jeux
+ manette
~~4 990 F~~
3 790 F
avec tuner TV
4 750 F

OFFRE CLEF 1640
AMSTRAD 1640 monit. coul. haute définition (ECD)
+ quatro
+ imprimante 24 aiguilles AMSTRAD LQ 3500
~~15 990 F HT~~
14 490 F HT
17 185,14 F TTC

- du sérieux
- des jeux
- des accessoires
- des périphériques
- de la librairie (livres et magazines)
- les dernières nouveautés

OFFRE CLEF DISQUETTES

5"1/4 Double Face
Double densité 48 TPI
par 10 : 2,90 F l'unité
par 100 : 2,80 F l'unité
par 500 : 2,60 F l'unité

5"1/4 Double Face
Haute Densité 96 TPI
par 10 : 10,00 F l'unité
par 100 : 9,00 F l'unité

3"1/2 Double Face
Double densité
par 10 : 10,00 F l'unité
par 100 : 9,00 F l'unité

3"1/2 Double Face
Haute Densité
par 10 : 40,00 F l'unité
par 100 : 35,00 F l'unité

incroyable

N'ACHETEZ PLUS JAMAIS SANS NOUS CONSULTER !

VOTRE micro = RUN INFORMATIQUE

TELEPHONEZ - ECRIVEZ-NOUS VENEZ NOUS VOIR !

CREDIT - LEASING - REGLEMENT EN 4 FOIS SANS FRAIS

Vds **520 ST DF** avec nombreux jeux, selecteur de face, manettes dont une Cobra. Prix à débattre. Vds **synthé Casio C21000** avec alimentation, notices, livres. Prix : 2750 F. Tong-Yih Ngo. Tél : (1) 45.35.01.26 ou 42.39.31.21.

Vds **C64 péritel** lecteur K7 + nombreux programmes : 950 F. Vends également **C64 lecteur disquettes + imprimante** + nombreux programmes éducatifs et utilitaires. Le tout en très bon état : 2500 F. Serge Bagard. Tél : (1) 64.91.34.90.

Vds **Amiga 1000 (512Ko) moniteur 1081,** De Luxe Paint, manuels kits développer avec ou sans imprimante Epson FX80. Faire offre raisonnable. Denis Berard. Tél : (1) 30.35.98.13.

Vds nombreux jeux en K7 pour **C64 et Amstrad CPC 464** par lots ou séparés à prix intéressants. Olivier Bellou. Tél : (1) 46.27.69.95.

Vds **T07/70** + magnéto + 2 joysticks + nombreux jeux (Karate, Vampire, Airbus, Kung-Fu, etc.). Bon état, environ 2500 F. Jérôme Ramir. Tél : (1) 47.94.56.41.

Vds **Thomson T07/70** + magnéto + moniteur couleur HD + imprimante thermique + joysticks + 40 logiciels. Prix à débattre. Pascal Letirand. Tél : (16) 31.78.30.62.

Vds **6128 couleur** + jeux + utilitaires + revues + livres. Le tout en très bon état : 3300 F. Original du Manoir de Mortevielle : 160 F. Ludovic Périquet. Tél : (16) 29.79.62.57.

Vds pour **CBM 64,** 30 originaux sur disquette + 15 sur cassette + Power cartridge + cadeaux : 1000 F. Moniteur monochrome Philips : 300 F. Pascal Vidal. Tél : (1) 39.52.51.64.

Urgent ! Vds **console Nintendo** très bon état + 6 jeux (Zelda, Castelvania, Gradius, etc.). Valeur : 3000 F. Vendue : 1600 F à débattre + vends jeux sur Sega de 50 à 100 F. Cyril Renouvin. Tél : (1) 43.36.82.03.

Vds **Sony HBF700D** + disquette de lancement «Hibnid» + souris + 2 cartouches de jeux. Le tout très peu servi : 2500 F. Eric Van Aelst. Tél : (1) 40.12.53.46.

Vds **MSX 1 PHC28** : 700 F. Extension 64Ko : 300 F + Salamander, F1 Spirit, Penguin Adventure 2, Music Mue, Rollerball : 60 F le jeu. A débattre. Anne Carlier. Tél : (16) 27.29.98.34 après 19 h.

Vds **Apple IIC (87), lecteur interne 5" 1/4 + moniteur monochrome** avec son support + souris + cables + documentations + nombreux logiciels. Valeur : 6000 F. Vendu : 3000 F. Philippe Laigre. Tél : (16) 27.97.94.56 après 18 h.

Vds **jeux MSX 1 et 2 originaux** à 50 % de leur valeur. Liste sur demande. Vds **moniteur couleur Philips VS 0080** (600x285 lignes), écran antireflets, peu utilisé, octobre 88. Prix : 2000 F. Fabien Ménémenlis. Tél : (1) 43.09.77.20 après 18 h.

Vds **moniteur Philips vert pour MSX. Modèle BM7552** : 400 F. Echange news sur ST 520. Bernadette Heullion. Tél : (1) 64.23.55.17.

Vds **C128** avec : **1571, moniteur couleur, 1530,** 440 programmes, accessoires, le tout en très bon état : 3000 F. Jean-Philippe Sarrey. Tél : (16) 76.49.19.60 après 18 h si possible.

Vds **T08** très bon état + lecteur de disk + cable péritel + crayon optique + manette + nombreux jeux (Quad, TNT, etc.) + livres + revues Téo : 2800 F. Christophe Scarparo. Tél : (1) 39.19.33.70.

Vds **C64 + moniteur** + 80 disks (jeux, utilitaires) + 70 originaux (Ultima 5, Barbarian 2, etc.) + docs + 1530 + 1541 + joysticks. Prix : 4000 F. Livré avec accessoires. Julien Lozachmeur. Tél : (16) 98.96.81.04.

Vds **MSX 2 VG8235** + livres + logiciel sur cartouches et disquettes. Le tout : 2000 F. Djamel Lovergli. Tél : (1) 30.21.51.19.

Vds cartouches **MSX et TI99.** Vends Sony HB75 + jeux et joystick : 1500 F. Système Texas : 10 000 F au lieu de 30 000 F. Vds CD laser, moniteur. Philippe Tenand. Tél : (1) 48.08.17.25.

Vds **Atari 1040 ST couleur** + 135 disquettes pleines + Tuner TV + joystick + souris + revues + livres de programmations + kit de nettoyage de souris cédé : 7500 F. Eric Danan. Tél : (1) 43.88.41.15 après 19 h.

Vds pour **Atari ST,** sélecteur de face : 100 F. Jean-Fernand Matias. Tél : (1) 64.37.87.15 entre 19 h et 20 h.

Vds **Amiga 1000** + logiciel De Luxe Paint (neuf) + Aegis Animator + Simulation de vol + logiciel musical + meuble informatique Habitat, métal noir (neuf). L'ensemble : 9000 F. Philippe Buisson. Tél : (1) 43.38.68.62 ou 47.20.69.84.

Vds **C128 + 1541 + CPM + 1530** + livres + K7 + manette + prise péritel + 1 cartouche + cadeau : 160 disks (Géos, Test Drive, etc.). Prix : 3000 F. Pascal Grontec. Tél : (1) 48.69.92.32 après 18 h.

Vds **T08 + moniteur couleur + lecteur disk 3" 1/2** + 165 jeux originaux + disks vierges + manuel + joystick : 3000 F. Fabrice Guillet. Tél : (16) 54.74.58.34 après 18 h.

Vds **Sony HBF700F Eprom**, drive NF fact + logiciels + docs : 5000 F à débattre. Vds imprimante 80 colonnes + cable. Didier Leclerc. Tél : (1) 48.99.11.51 heures bureaux ou 45.90.00.04 samedi et dimanche.

Vds **Victor VPC II compatible PC 640 Ko, moniteur monochrome** + 2 lecteurs + carte CGA + souris Microsoft + nombreux logiciels + livres état neuf : 8200 F. Olivier Augier. Tél : (1) 46.26.45.40.

Vds jeux **MSX originaux** : Eggerland 1 : 100 F. Nemesis 2 : 130 F. Knightmare : 100 F. Scramble Formation : 150 F. Frais de port compris. Achète console Sega + jeux. Philippe Majkrzak. Tél : (16) 44.72.46.10.

Vds **console Nec PC Engine**, valeur : 2500 F. Vendu : 1500 F. Dominique Brunson. Tél : (1) 44.58.13.96 après 18 h.

Vds **Atari 520 ST DF** étendu à 1024 Kram, nouvelles roms + joystick + livres + programmes : 3800 F à débattre. Laurent Barbançon. Tél : (1) 39.83.64.62.

Vds logiciels originaux pour **Spectrum et ST**. Envoi liste contre timbre et enveloppe. Réponse assurée. Christian Sixte. Tél : (16) 40.82.41.76.

Vds **Sega** (toute neuve, février 89) + Light Phaser + 6 jeux : 1450 F. Vds jeux MSX sur K7, cartouches et disks. Druid : 240 F. Héritage : 100 F. Liste sur demande. Jacky Micallef. Tél : (16) 25.84.75.55 après 17 h.

Vds sur **MSX** : Eggerland, King's Valley, Pippols, Rollerball, Hole in one Pro, Elite, Dunkshot, console ITMC + 81 jeux. David Micallef. Tél : (16) 25.87.56.40 seulement le lundi et le mardi entre 17 h et 18 h.

Vds **imprimante Star NC 10** + bac à feuilles + interface parallèle. Prix : 2500 F. Vds T09 + moniteur couleur + imprimante + nombreux périphériques + logiciels + livres : 6500 F. Jérôme Aerts. Tél : (16) 26.54.37.94.

Vds **Méga ST2 + SC 1224**, encore 18 mois de garantie + joystick + souris + 7 livres + 54 logiciels (Foft, UMS, copieurs, Crazy 2, GFA, Profimat, Double Dragon, etc.). Prix : 11 000 F. Nicolas Deroide. Tél : (1) 42.36.45.84.

Vds **C64 + 1541 + moniteur monochrome** + nombreux jeux et utilitaires + cadeaux : 2000 F (fixe). Yannick Cointe. Tél : (1) 45.79.06.39 après 19 h.

Vds **ZX Spectrum+2** (128Ko) + 1 manette + 40 jeux (Batman, Rambo 2, etc.) + manuel + 2 transformateur + prise péritel : 1700 F. David Ruelle. Tél : (16) 21.79.95.69.

Vds **Amstrad 464 couleur** + joystick + manuel + 70 jeux + cours d'informatique + revues. Prix : 2500 à 3000 F. Cherche contacts pour Amiga 500 sur Paris (j'ai des nouveautés). Arnaud Frascone. Tél : (1) 48.45.15.47.

Vds pour **Sega**, pistolet + 3 jeux + lunette 3D + 11 jeux (Zillion + Double Dragon, Thunder Blade, Miracle Warrior, After Burner, Out Run. Prix : 2000 F. Olivier Cloitre. Tél : (1) 64.80.49.79. Cherche contacts sur ST.

Vds **C64 + lecteur disks + Fload + imprimante**. Vds disks, K7, stylo optique, Atari 2600 + 22 cartouches, bouquins, nombreux jeux. Jean-Marc. Tél : (1) 42.80.59.29.

Vds originaux **MSX** : Penguin Adventure, Metal Gear, Knightmare, Kung-Fu 2, Antarctic Adventure, Hyper Olympic 2 : 115 F chaque jeu. Lecteur de cassettes VY0030 : 300 F. Charles Louis Leconte. Tél : (16) 20.08.88.48.

Vds **console Sega** + 8 jeux (Out Run, After Burner, Space Harrier, Keisenden, etc.). Le tout : 1500 F, garantie 6 mois. Didier. Tél : (1) 48.57.99.83 sur région parisienne.

Vds news sur **C64** sur disks et K7. Prix très bas. Stéphane Maurin. Tél : (1) 69.03.99.27.

Vds **Thomson** + souris + manettes + 40 jeux originaux + boite de rangement + disks initiation + écran couleur possibilité de vente séparée. Prix très intéressant. Jérôme Quennemet. Tél : (16) 97.60.80.37.

Vds **TO8 + disks + imprimante** + manette + souris + Blood + mutiplan + journaliste, etc. Prix : 3500 F. **T07/70** + LEP + 2 manettes + nombreux softs : 750 F. L'ensemble : 4000 F. Yves Dovarinou. Tél : (1) 46.72.01.36.

Vds 7 jeux pour console **Videopac** (La Quête des Anneaux, mais aussi le 1, 11, 29, 34, 22, 4, 42. Prix : 500 F. Sébastien Dupont. Tél : (1) 39.52.52.82.

Vds **Amiga 1000, 512 Ko + écran A1081 + drive externe** + adaptateur + **imprimantes compatibles PC** + softs, le tout en parfait état : 7000 F à débattre. Serge Grapinet. Tél : (1) 60.79.05.36.

Vds **C128 + 1571** + lecteur K7 + joystick + nombreux jeux + manuels. Le tout : 3800 F. Wilfryd Braconneau. Tél : (1) 64.97.53.68 à partir de 5 h 30.

Vds **Amiga 500 + moniteur 1084 S + 2ème drive 3" 1/2** + extension 50Ko + housses + 40 logiciels originaux pour : 7500 F à débattre. Gilles Lagneau. Tél : (1) 64.02.07.16 après 20 h.

Vds **C64** + lecteur K7 et disquettes + Fast Load + 300 jeux sur diquettes + crayon optique + livres + divers : 3000 F à débattre. David Lelubez. Tél : (1) 47.36.43.75.

Vds sur **C64** news uniquement sur disquettes. Prix intéressant. Patrick Coin. Tél : (1) 43.30.16.66.

Vds **MSX** + jeux (Super Laydock + Nemesis 3 + Salamander + King's Valley 2 + F1 Spirit + Penguin Adventure, Yie ar Kung Fu 2 + Hyper Rally, etc.) + revues + livres : 2500 F. Sofiane Haba. Tél : (1) 42.57.82.14.

Vds **Atari 520 ST + moniteur couleur**. Prix : 4000 F + disquettes à prix raisonnables. Amara Harzoune. Tél : (1) 43.03.65.51.

Vds nombreux originaux pour **ST** à bas prix. Cherche contacts pour échanges de news. Eric Medjkoune. Tél : (1) 48.55.82.39.

Vds **console NEC** sous garantie + 4 jeux (R-Type + Galaga 88 + Alien Crush + course de voitures) + joystick type arcade. Prix : 5000 F. Vendu : 4000 F. Vds répondeur + int : 1000 F. Jacques Mugnier. Tél : (1) 39.72.51.47.

Vds news sur **C64** sur disquettes. Fabrice Bajolais. 25, avenue des Chèvrefeuilles. 93220 Gagny.

Vds **MSX 2 VG8235** + joystick + cartouches (F1 Spirit, Metal Gear) + 70 jeux avec les hits de Konami + logicielx. Le tout : 2000 F. Christophe Trannoy. Tél : (16) 21.91.78.05 après 19 h.

Vds **MSX 2 Sony HBF700F + imprimante Philips 1421** + Dynamic Publisher + Cheese 2 + Hibrid + 40 jeux + docs + livre. Le tout : 3900 F. Thierry Benard. Tél : (1) 39.95.61.55 après 17 h.

Vds pistolet **Light Phaser** complet pour console **Sega** : 250 F. Yann Saint-Paul. Tél : (16) 20.33.80.05.

Vds **sélecteur de face** neuf + notice + garantie à vie : 100 F. Lionel Thèze. Tél : (1) 48.28.22.14.

Vds **TO9 128Ko** : 6500 F. **Ecran couleur + 2 lecteurs 3" 1/2** + souris + logiciels + **imprimante 80 colonnes**. Tract et Friction + drive + jeux + boite de rangement + papier imprimante. Bernanrd Gourlez. Tél : (16) 21.74.04.93.

Vds **Sony HBF700F** + livres, état neuf : 2500 F. **Philips 8255** + souris + programmes : 2500 F. **Canon X07 + X710** + Ram 8 Ko + carte util : 1500 F. Jean-Jacques Daynac. Tél : (1) 34.11.19.20.

Vds **CPC 464 couleur** + DD1 + tuner TV + radio-réveil + 2 manettes + boite de rangement. Disks et K7 (jeux et utilitaires) + nombreuses revues. Prix : 5400 F à débattre. Stéphane Galy. Tél : (1) 30.38.56.96.

Vds ordinateur **Atari 800 XL 8 bits** avec lecteur K7 + micro Blaster (manette) + 1 jeu : Air Wolf. Prix : 1000 F. Frédéric Dejésus. Tél : (1) 43.57.26.02.

Vds moniteur **Amstrad 8256 + clavier + imprimante** en parfait état + logiciels divers : 2500 F. Dominique Belet. Tél : (1) 47.29.19.10.

Vds **Amstrad 6128 couleur** + nombreux jeux + manuel d'utilisation + joystick. Le tout en très bon état : 2600 F. Didier Chapelle. Tél : (1) 69.07.31.84.

Vds système complet : **TO9+** (512Ko, modem, lecteur disquettes 3" 1/2) + **moniteur MB09831 + imprimante PR90600**, 80 colonnes + souris + crayon optique + utilitaires puissants. Très bons prix. Francis Larour. Tél : (1) 30.61.57.46.

Vds originaux pour **ST**. Prix intéressant. Pascal Martin. Tél : (16) 78.97.00.06.

WANTED SKWEEK SKWEEK FOR PRESIDENT WANTED SKWEEK SKWEEK FOR PRESIDENT WANTED SKWEEK SKWEEK FOR PRESIDENT WANTED SKWEEK

Vds imprimante **Amstrad DMP 2000** (1 an) + ruban + papier. Prix : 1850 F. Vendu : 1200 F. François Auphelle. Tél : (1) 47.72.19.59 entre 18 et 20 h.

Vds **MSX 2 VG 8235 Mapper** gonflé à 256 Ko + nombreux jeux sur disks et K7 + magnéto + docs : 2600 F. Vds 4 Ram 41464-12. Emmanuel Pelabon. Tél :(16) 27.42.52.13 après 19 h 30.

Vds **lecteur interne ST 3" 1/2 DF DD** : 700 F. Vds Casio PB 1000. Valeur : 2100 F. Vendue : 1400 F. Pierre-Olivier Joly. Tél : (16) 74.22.36.58.

Vds pour **Amiga** : Battle Chess et Manhattan Dealer : 150 F un jeu et 250 F les deux. Originaux bien sur. Anthony Lavaud. Tél : (16) 53.62.99.21.

Vds **Amstrad CPC 6128 monochrome** + nombreux jeux et utilitaires + joystick + souris + revues. Prix : 2500 F. Vds **compatible PC AT** 12 méga (prototype pour specialiste) + disque dur. **Ecran EGA**, 2 méga ram + nombreux logiciels. Marc Brevet. Tél : (1) 46.63.00.39.

Vds pour **CBM 64**, power cartridge + 100 logiciels de jeux (disks et K7 (FS II, Elite, Ninja 2) : 1000 F à débattre. Vds moniteur monochrome Philips : 300 F à débattre. Pascal Vidal. Tél : (1) 39.52.51.64.

Vds **originaux sur ST** : Zynaps, Dungeon Master, Elite, Zany Golf, The Games Winter Edition, cherche contacts pour échange divers. Michel Keller. Tél : (16) 33.44.41.47.

Vds **MSX 2 VG8235 + moniteur monochrome** + Cat + Home Office et Designer pour 2300 F. Frédéric Richard. Tél : (1) 48.68.32.47.

Vds Garyu-O (mégarom **MSX 2**, 2 méga), notice en français, en très bon état : 180 F. Vds Green Beret : 60 F. Didier Sauger. Tél : (1) 31.88.47.16.

Vds **originaux** de Turbo Cup : 100 F. Super Ski : 100 F. Street Fighter : 100 F. Le tout : 250 F. Nicolas David-Cavaz. Tél : (16) 76.22.47.29.

Vds **C64 + 1541** + Fast load + nombreux logiciels (Colonial Conquest, Rocket Ranger, etc.). Bon état. Prix : 1600 F. Matthias Guillot. Tél : (1) 60.10.26.50.

Vds nombreux jeux **MSX** cartouches et disquettes : Metal Gear, Vampire Killer, Salamander. 60 à 180 F. Emmanuel Séité. Tél : (1) 47.50.85.47 vers 18 h.

Vds **T08 + moniteur couleur + lecteur disks** + souris + crayon optique + manettes + 30 jeux + boitier de rangement + revues. Valeur : 6500 F. Vendu : 3500 F. Très bon état. Vincent Peillon. Tél : (16) 72.25.76.13 après 17 h.

Vds 30 **logiciels Atari** originaux : 100 F pièce (Qin, Blood, Terrorpods, Barbarian, Skrull, Doc, Sentinel, Bard's Tale, Bionic command, Hotball, Carrier Command, etc.). Cédric Javault. Tél : (1) 42.83.50.16.

Vds **imprimante MPS 1500C** + cordon : 2800 F. Etienne Lheur. Tél : (1) 43.00.40.71.

Vds **lecteur 5"1/4**, 40/80 pistes avec seconde prise pour **Amiga** : 1300 F (neuf). Extension 512 Ko neuve : 1000 F. Eric Delvneau. Tél : (16) 88.84.92.17.

Vds pour **Atari ST drive 5" 1/4, 360 Ko**, PC ditto : 400 F. **Drive 5" 1/4, 720 Ko**, boitier alimentation, cable : 1100 F. Cartouche 128 Ko : 250 F. Carte jeu de lumière : 250 F. Claude Seyller. Tél : (16) 56.58.14.00.

Vds sur **Amiga**, Kingwords (traitement de textes + images) avec notice en français : 200 F. Operation Wolf : 150 F. Fantavision, (utilitaire d'animation) notice en Anglais : 200 F. Roger Rabbit : 100 F. Tous originaux. Recherche Page Setter. Jean-Christophe Weihoff. Tél : (1) 43.77.83.53 à partir de 20 h.

Vds **C64 + moniteur couleur + lecteur disquettes** et K7 + power cartridge + livres + 250 logiciels (rôles, arcades, aventures.). Prix : 2900 F. Alain Declercq. Tél : (1) 64.58.98.65 de 18 h à 20 h 30.

Vds **T08 couleur + lecteur de disks 3" 1/2** + 17 jeux + 1 joystick + revues + disks vierges + manuel. Prix : 3500 F. Fabrice Guillet. Tél : (16) 54.74.58.34.

Vds **MSX 1 MC 810, 32 Ko** + lecteur K7 + joystick + 3 livres MSX et 2 jeux. Prix : 590 F. Daniel Mariette. Tél : (1) 40.12.58.71 après 18 h.

Vds **moniteur couleur Philips CM 8801** : 1000 F. Vds originaux pour Atari ST (R-Type, Crash Garret, etc.). Prix : 50 F pièce. Stéphane. Tél : (1) 39.76.34.69 avant 19 h.

Vds **Philips MSX 1 VG 8020** + lecteur disquettes et K7 + 20 originaux en K7, disks et cartouches + livres et revues : 1200 F. Daniel Dumesnil. Tél : (1) 48.37.36.01 après 19 h.

Vds **Amiga 500 + moniteur couleur 1084** + joystick + 60 logiciels : 1200 F - 7000 F le tout garanti. Christian Lefebvre. Tél : (1) 39.91.22.24.

Vds **moniteur Taxan couleur compatible EGA**, jamais servi. Chung-Lak Leung. Tél (1) 47.29.26.88 après 19 h.

Vds **Amstrad 6128 couleur** + docs + 20 disks pleins dont news + revues. Le tout en très bon état : 3500 f à débattre. Christophe Tettard. Tél : (1) 39.88.70.10 après 20 h.

Les annonces sont gratuites pour les abonnés. Il suffit de joindre l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement. **Les lecteurs non-abonnés doivent impérativement joindre un chèque de 50 F à leur annonce.** Toute annonce reçue **avant le 10 du mois** passera dans le numéro suivant.

LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 67, av. du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Téléphone ..... Rubrique .....

Vds **C64 + moniteur couleur + 1541** + jeux + 30 joysticks + péritel. Le tout : 2800 F. Emmanuel Grand. Tél : (1) 47.68.93.54.

Vds **originaux sur ST** : Buggy boy, Gantlet 1, Sorcery, Bionic Commando, etc. Prix : de 75 à 150 F. Jean-Luc Callement. Tél : (1) 60.28.87.78.

Vds **T07/70 + extension 64 Ko** + manettes + 3 memos : 2000 F. Vds lecteur 5" 1/4 (2 x 80 Ko) + ecrito : 1000 F. Basic C 128 : 500 F. Louis Vinson. Tél : (16) 54.35.85.75.

Vds **Exeltel** (formidable outil informatique et de communication avec d'autres ordinateurs, modem intégré, livres, K7 + contacts club : 2000 F. Yves Louarco. Tél : (16) 93.48.22.53.

Vds **MSX 2 Philips VG8235** + disquettes : 1600 F à débattre. Jean-Christophe Meric. Tél : (16) 61.85.97.44 après 18 h.

Vds **cartouches MSX 1 et 2**. Salamander : 150 F. Vampire Killer : 150 F. Yie Ar Kung Fu 1 : 50 F. Ping-Pong : 50 F + disks originaux (Rad-X-8, Leather skirt, etc.) 80 F pièce. Xavier Vincent. Tél : (16) 62.05.45.68 ou au : (16) 61.59.38.28 pendant la période scolaire après 17 h 30.

Vds **MSX2 VG8235**, drive intégré + **Music Module avec clavier** 5 octaves + disks + cartouches + livres + souris + joystick. Le tout : 3500 F. Gilles Huftier. Tél : (1) 43.67.57.03.

Vds **jeux** (originaux). Christophe Dauphin. Tél (le vendredi soir et le samedi) : (16) 47.20.47.38.

ECHANGES

Echange nombreuses news sur **Atari ST**. Voici ma liste au 8 mars 1989 : Mad Show, Explora 2, Larry 2, CPT Fizz, Rambo 3, G-nius, etc. Cyril Harpartran. 1, avenue Diderot. 92330 Sceaux.

Echange et achète cartouches **MSX 1** (ou K7), possède Salamander, King's Valley 2, Nemesis 2. Recherche Green Beret, Penguin 2. Stéphane Lacanal. Tél : (16) 67.31.61.98.

Echange sur **Atari 520 ST DF**, nombreux softs (jeux et utilitaires). Wilfrid Guitton. Tél : (16) 41.65.59.66.

Echange softs sur **Atari ST** dont news. Jean Lechit. Tél : (1) 40.10.22.19 après 20 h.

Echange et vends news et anciens sur **C64 disk.** Contacts sérieux et durables. Patrick Coin. 54, rue de Franceville. 93220 Gagny.

Echange jeux sur **Atari ST.** Patrick Olland. Tél : (16) 88.33.38.18 après 17 h.

Echange news sur **C64 disks.** Liste récente : Black Tiger, Iron Lord, The Deep, 944 Turbo Cup, Tiger-Tiger, etc. Envois rapides et sérieux. Sébastien Bidard. 17, rue Roland Garros. 02100 Saint Quentin.

Atari ST échange news ou autres. Possède : Operation Wolf, Falcon, Biochallenge, Starglider 2, Oceans Stars, etc. Daniel Quintric. Tél : (16) 98.40.41.33.

Extra ! Echange 10 softs **T09** contre notices : CAO, L'arche du Capitaine Blood, HMS Cobra, Barry Boxing, Business +, Blitz, Iznogoud, Mandragore, Garden Party, Maddog. Yann Le Faou. Tél : (16) 98.87.37.32 le week-end.

Stop ! **Amiga** échange et vends news. Steeve Nicollerat. Avenue Virgile-Rossel 9/1012 Lausanne. Suisse.

Echange, achète et vends tout logiciels ou matériel pour **MSX 1 et 2.** Documentation sur demande. Mega club MSX. 366, avenue de Dunkerque. 59130 Lambersart.

Echange et vends jeux et utilitaires **MSX 1 ou 2** (disks, cartouches, K7). Possède Zanac, Breaker, L'Oiseau de feu, Topple Zip, World Golf, Maze of Galious. Emmanuel Bibault. Tél : (16) 26.82.58.05.

Echange news sur **520 DF**, possibilité d'échange avec l'étranger. David Deneux. Tél : (1) 64.94.89.62.

Echange **MSX 1 VG 8020, moniteur monochrome** + lecteur K7 + une dizaine de jeux : Nemesis, Eggerland 1, Road Fighter et beaucoup d'autres également sur cartouches contre plus de 100 jeux sur Amiga. Anthony Lavaud. Tél : (16) 53.62.99.21.

Echange softs sur **1040 ST.** Sylvain Lemoine. Tél : (1) 34.72.43.19.

Echange **Atari 520 STF DF** sous garantie + disks + VG 5000 + accessoires + cadeau contre Amiga 500 + péritel. Vds orgue electronique stéréo : 950 F. Freddy Bougy. Tél : (16) 26.82.27.21.

Echange pour **Sega** : Out Run, Alien Syndrome, si possible contre Wonder Boy 2. Merci d'avance. Stéphane Fuster. Tél : (16) 53.04.37.54.

Recherche possesseur **MSX 1** pour échange logiciels sur K7. Xavier Florin. Tél : (16) 20.37.40.58.

Echange et vends programmes sur K7 pour **MSX 1.** Contacts sérieux. Recherche tout matériel pour Canon X07. Thierry Fiey. Tél : (16) 28.63.63.37.

Echange news ou autres sur **ST.** Sébastien Albinet. Tél : (16) 63.76.83.24 après 19 h.

Salut les micromaniaques ! Echange ou vends news sur **ST.** Marc Monnier. Tél : (16) 87.32.61.38.

Stop ! Echange hots news sur **ST SF** (Bio Challenge, Hang-on, Billard Simulator, Thunder Blade, etc.). Mathieu Gasquy. Tél : (16) 94.89.15.32.

Dipper's club échange news sur **Atari ST.** Xavier Paoli. Tél : (1) 69.00.84.00. Sur **Amiga** Cédric au : 60.47.13.73.

Echange jeux **Sega** (After Burner, Shinobi, Out Run, Alex Kidd 2, Ghost House, etc.) contre jeux de même valeur. Lionel Rabiet. Tél : (16) 91.25.63.25.

Echange news sur **Amiga** : Pacman, Vixen, Space Alien, Crazy Cars. Achète poster de Franck Lane. Laurent Fontaine. Tél : (16) 21.32.46.17.

Echange ou vends nouveautés sur **Atari ST** (Prison, Dragonscape, etc.) et sur Amiga (Crazy cars 2, Space Harrier, Goldrunner 2, etc.). Laurent Boumeddane. 9, avenue de la Redoute. 92600 Asnières.

Echange jeux, utilitaires sur disks 3" 1/2 **MSX 2 et Amiga** contre disks vierges. Cherche contacts sur Amiga 500. Vds livres MSX 1 et 2.

Echange ou vends à très bas prix nombreux logiciels pour **Atari 520.** Possède Road Blaster, Human Killing, Explora 2. Vds Freeboot : 150 F. Loïc Le Tesson. 18 bis, rue Poissonière. 56100 Lorient.

Echange nouveautés sur **Amiga.** Cherche contacts sympas sur Nice et alentours exclusivement. Benoit Sellam. Tél : (16) 93.84.69.45.

Echange news sur **Amiga.** Possède R-Type, Last Duel, Bio Challenge. Tout le monde peut venir. Olivier Noël. Tél : (16) 21.36.59.66.

Echange nombreux jeux sur **T08, T09, T09+** sur 3" 1/2. Jérôme Guy. Tél : (1) 34.25.04.17.

Echange super news sur **Atari,** j'ai de super jeux en news. Stéphane Frutos. Tél : (16) 61.21.65.18.

Echange super news sur **ST.** Sébastien Bergot. Tél : (16) 21.20.59.23.

Echange jeux **T08** sur disks, j'en possède 50. Vds Les Privés : 80 F. Studio (K7) : 210. Vive les Thomsonistes ! Dany Cottineau. 22, rue Lamarque. 49300 Cholet.

Echange sur **MSX** Androgynus contre Rastan Saga, L'Oiseau de Feu, Bubble Bobble ou le vends : 220 F avec notice en Français. Acheté 290 F. Alexandre Papajak. Tél : (16) 21.20.95.94.

Echange logiciels et notices pour **T09.** Recherche logiciels de gestion de concours de belote + logiciels pour école T08. Vds imprimante Gemini 10X0. Georges Tardieu. Tél : (16) 51.69.49.39.

Echange la cartouche **MSX 2,** Ikari 2 mégas contre une cartouche avec puce SCC ou Cross Blaim en cartouche ou le Music module. Michel Vrignon. Tél : (16) 51.41.12.50.

Amiga 500 cherche contacts sérieux pour échange de softs. Jean-Bernard Perisset. 1674 Vuarmarens (Suisse). Tél : (021) 909.50.28.

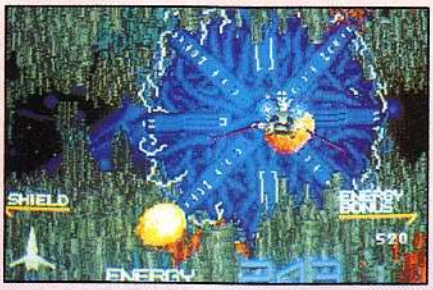
Exclusif sur La Rochelle, échange **news sur ST** ! Laissez votre message impérativement. Philippe Delpex. Tél : (16) 46.67.31.55.

Amiga 500 cherche contacts pour échange. Possède : Sword of Sodan. Christophe Moularde. Tél : (16) 21.49.71.03.

Suite page 112

ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?

INSERT COIN



GALAXY FORCE (Sega)

Et revoici déjà Sega avec un nouveau chef-d'œuvre proposé en trois versions : cabine d'arcade verticale classique (vous êtes debout), cabine "Deluxe" (le siège penche à droite et à gauche jusqu'à 15 degrés et tourne à 30 degrés), cabine "Super Deluxe" (une véritable attraction de fête foraine avec le siège qui tourne à toute vitesse jusqu'à 335 degrés) ; dans les deux dernières versions vous disposez de deux pédales de commande au pied et d'une manette pour la main droite située à hauteur du

genou. La version "Super Deluxe" pèse 400 kilos et le prix du "tour" coûte aussi cher qu'à la fête foraine : 10 francs.

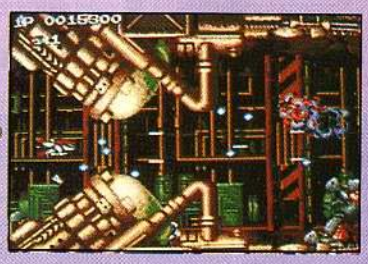
Avant de monter sur le monstre, il peut donc s'avérer sage d'avaler un médicament contre le mal de mer, mais laissons la parole à Adrien Mircéa, de Yerres, qui a testé **Galaxy Force** : "Ça va cravacher parce que je peux vous assurer que ce jeu fonce à toute berzingue. Vous voyez votre vaisseau de dos, un peu comme dans *Thunder Blade*. Le jeu se déroule sur plusieurs planètes ; dans la première, on aperçoit au bout d'un moment un énorme vaisseau genre Capitaine Flamm (je sais que vous connaissez, inutile de nier) qui passe au dessus de votre tête. Vous ajustez le viseur, tirez 3 ou 4 fois pour être certain que ce salaud est crevé et hop, un peu de repos. AAAAaargh, merde, qu'est-ce qu'il fout là celui-là ? Cette saloperie de complexe spatial vient d'apparaître sous mon nez, heureusement je me suis faufilé et j'arrive à l'entrée d'un tunnel. Enfin pépère jusqu'au second level... NIET, c'est bourré de robots là-dedans ! Ah, les enflures, ils ne m'auront pas ! Et en plus les virages sont superserrés. Je ne vais pas vous détailler le second niveau mais simplement vous dire que c'est complètement différent : on se retrouve sur une planète de feu qui nous crache son principal composant à la figure (on dira que la planète protubère). Courez vite jusqu'à votre salle de jeux préférée voir si ce jeu hallucinant est arrivé. Le plus beau, c'est la cabine qui tourne, qui tourne, qui tourne... Beurp ! S'cusez-moi, m'ssieurs-dames, j'me sens pas très bien... Où sont les lavabos ?"

HEAVY UNIT (Taito)

Nous voici en 2013, sur "Le Tau", la première planète colonisée, attaqués par des monstres issus de la recherche génétique. Seul un super robot, **Heavy Unit**, peut combattre les hideuses créatures et sauver la planète de la destruction.

Vous dirigerez votre "unit" à l'aide d'un joystick et de deux boutons (tir et bombes) et vous obtiendrez en détruisant certains ennemis des bonus : vitesse, puissance de tir, champ de force protecteur (valable trois fois seulement), transformation (change votre "unit" en jet et vice-versa), vie supplémentaire.

A mi-chemin entre *Nemesis, R-Type* et *Robocop*, Heavy Unit est agréable à jouer, possède des graphismes de qualité et vous emmènera dans les profondeurs de lacs mystérieux...



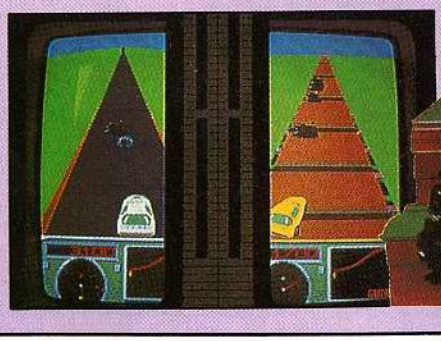
VICTORY (Gottlieb)

La voiture de course de **Victory** est un engin de mort, puisqu'elle est équipée de mitrailleuses et de pointes d'acier sur lesquelles il ne doit pas faire bon s'empaler ! Tout le flipper est concocté à la même sauce Mad Max avec trois rampes d'enfer, une ligne d'arrivée qui ouvre le sésame à de nombreux bonus, des bornes F.U.E.L. à dégommer pour refaire le plein et des bornes de contrôle disséminées un peu partout.

Un flipper qui démarre très fort !

SPY HUNTER 2 (Bally Midway)

Pas très original, voici **Spy Hunter 2**, une course de voitures qui a le mérite de proposer deux écrans et deux volants pour une course simultanée avec votre pote, le temps de boire une limonade.



TETRIS (Atari)

C'est trop rare pour ne pas le souligner ; après *Haunted Castle* (ex-*Castlevania* sur Nintendo et *Vampire Killer* sur MSX) voici pour la seconde fois l'adaptation sur machine d'arcade d'un jeu créé sur ordinateur.

Le principe reste le même : il faut constituer des puzzles mobiles en adaptant des pièces de couleur les unes dans les autres afin de construire des lignes horizontales ; chaque ligne terminée augmente votre score. Ça a l'air tout bête, ça a l'air tout simple mais c'est très amusant ! Deux différences avec la version micro : on peut jouer à deux simultanément avec chacun son propre puzzle et il y a un mode de démonstration qui explicite ce jeu inhabituel.

On notera qu'il est très rare de voir un jeu de réflexion dans les salles d'arcade. A quand un jeu d'échecs qui amènerait de respectables quinquagénaires à venir côtoyer, dans les salles mal famées, la lie de l'humanité : les amateurs de jeux vidéo ? Quelle époque, doux Jésus, quelle époque !

Et en plus la légende prétend que **Tetris** a été développé derrière le rideau de fer... Encore un coup des bolchevistes qui vont en profiter pour infiltrer les salles de jeu ! "Je t'l'avais dit, Léon, nous ne devrions pas autoriser le petit à aller jouer dans ces salles maudites. Ça va en faire de la graine de voyou, ou pire un espion !"

UN AMOUR DE SKWEEK
SKWEEK A TOUTE HEURE
SKWEEK FOR PRESIDENT
I ♥ SKWEEK
SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU

Echange pour **Sega,** Out-run, et Ghosthouse. Recherche Wonder-Boy 2. Stéphane Fuster. Tél : (16) 53.04.37.54.

Echange news sur **ST.** Dernières news : Falcon, Technocop, Rambo 3, Teenage Queen. David Nagel. Tél : (16) 82.53.64.36 après 18 h.

T08 et T09 échange docs et logiciels, didacticiels, utilitaires, jeux sur disks 3" 1/2. Janine Nobecourt. La Garenne. 02150 Sissonne.

RECHERCHES

Achète pour club, **ZX 81 ou Oric 1 ou TI 99 ou T07** à petit prix. Faire proposition. Olivier Dalechamps. Tél :(1) 47.06.54.69.

Cherche **Sony HB700F ou Philips 8250** pour 1500 F ou NMS 8220 pour : 1000 F. Ecrire pour me faire une offre. Cherche contacts avec club newline. Antoine Jean-Baptiste. Résidence Vatable D-73. 97110 Pointe-à-Pitre. Tél : (19) 594.83.13.64.

Achète sur **520 ST** : Robocop, Galactic Conqueror, Rastan, Thunder Blade, Barbarian 2, Soldiers of Light Baal, After Burner et Shinobi. Le tout pour 100 F. Eric Dubost. Tél : (1) 69.07.86.94 après 20 h.

Salut ! Je cherche un **Amstrad CPC 6128** avec des jeux et des revues. Le tout : 2700 F. Merci ! Thierry Singhoff. Tél : (16) 87.67.59.04.

Achète **MSX 8250/55** bon état. Echange news et autres sur disks. Cherche cartouche RS 232 et logo Philips. Patrick Bonjean. Tél : (16) 72.50.43.60.

Achète Carrier Command à bas prix pour **Amiga.** Me contacter pour toute offre. Arnaud Famchon. Tél : (1) 44.73.10.59.

Achète **programmateur d'Eprom (de 2 à 32Ko) pour ZX 81.** Didier Pous. 19, rue de Tenic. 40140 Soustons.

Achète **assembleur Z80,** disquette Amstrad. Paul Delbasty. Tél : (16) 53.01.74.93.

Recherche **MSX 1 Sony HB501F** avec ou sans périphériques. Prix raisonnable. Marc Enten. Tél : (1) 46.61.56.00 le matin.

Recherche pour **MSX 2,** cartoutche RS232C, tablette graphique, imprimante PRNC-41. Vds imprimante Philips VW020 : 800 F. Echange logiciels utilitaires. Nicolas Gerbaux. Tél : (16) 76.05.18.35.

Recherche **formation au basic** 1 et 2 de Sony. Jean-Michel Arnoult. Tél : (16) 47.52.60.58.

Recherche **extension-mémoire 720 Ko pour Philips 8280** + cartouche nouveauté pour MSX 2 : Samuraï, Parodius, Shalom, Out Run, R-Type, etc. Vito Zamataro. Tél : (19) 038.55.34.43.

Recherche Téo n°17 et contacts sur **Thomson** (T08D). Région parisienne. M. Dropsy. Tél : (1) 34.19.43.53 entre 21 et 22 h.

Thomsoniste recherche manuels de jeux. Echange softs contre manuels. N'hésitez-pas ! Plus de 200 logiciels en stock ! Yann Le Faou. Tél : (16) 98.87.37.32 le week-end.

Achète logiciels pour **800 XL.** Olivier Etienne. 252, rue de la Liberté. 59600

Cherche pour **MSX 2** utilitaires : Turbo Pascal et Turbo Tutor, assembleur. Notices en Français sinon en Anglais. Cherche extension-mémoire 64 Ko. Gilbert Dumoulin. Tél : (16) 71.03.42.12.

Achète à prix intéressants **Microtom n°7 et Téo n°1 à 10.** Didier Delile. 78, boulevard de Cordouan. 17200 Royan.

Cherche possesseur de jeux **T07/70, T08, T09+** (compatible T09) pour échanges sur disks 3" 1/2. Loïc Garrec. Tél : (16) 40.75.44.71.

CONTACTS

MSX + Music module forever. Créez vos sons et jouez sous clavier MSX Midi Philips, softs originaux, freeware. Pour tout renseignement, envoyer un timbre à Patrice Auffret. 4, rue de la Charbonnière. 25400 Audincourt.

Cherche contacts sur **C64 disks.** Roland Herau. Tél : (16) 91.89.38.12 après 19 h.

Club MSX cherche membres sur Marseille et environs. Vds lecteur disquettes Philips 360 Ko + dos : 900 F. Lucien Moerman. 14, boulevard Miremonts. 13008 Marseille.

Amiga 500, 1 méga cherche contacts pour échange démos ou dompubs uniquement ! Ludovic Lagrevol. Tél : (16) 77.21.36.38.

Amiga 500 cherche contacts pour échange en tous genres. Sébastien Violet. 120, rue de Sully. 69006 Lyon.

Apple IIGS, débutant cherche contacts pour apprendre à créer des programmes en assembleur et Pascal ensembles. Sébastien Mackaïe. Tél : (16) 86.46.65.78.

Cherche contacts pour **MSX 2 Philips** (sur disks). Vds MSX + jeux. Prix sympa. Gilles Massid. Tél : (1) 43.48.37.69 ou 45.47.19.23.

Segamie offre une doc gratuite sur le club Sega avec ses privilèges. Journal couleur, news, etc. Le N°1 sort actuellement. Mr Vella, club Segamie. Tél : (16) 42.09.15.43.

Amiga cherche contacts Amiga uniquement dans les Yvelines. Vincent Berraud. Tél : (1) 30.95.25.61.

Atari ST cherche contacts sur Aix en Provence et Marseille. Sérieux s'abstenir. Vds originaux : Carrier Command, Powerdrom, La Quête de l'Oiseau du Temps, etc. Echange news. Christophe Franchini. Tél : (16) 42.96.04.06.

MSX 2 cherche contacts pour échange jeux, trucs, plans, programmes. Possède nombreuses news. Région Nord-Pas de Calais uniquement. Jarek Chmielewski. Tél : (16) 20.31.92.29.

Salut ! Cherche correspondants **Amstrad CPC disks, MSX 1 et 2.** Intéressé ! Thierry Singhoff. Tél : (1) 87.67.59.04.

Cherche contacts pour **ST et 800 XL** + lecteur de disquettes pour ST et 800 XL. Cyril Bouilloux. Tél : (16) 85.25.87.10.

Recherche contacts sur **Atari** possesseurs de logiciels et jeux pour SM124 ou couleur. Possède Cad 3D, platine ST, etc. Dominique Lagarde. 10, lotissement de la Russie. 56670 Riantec.

520 ST cherche contacts sympas et sérieux. Arnaqueurs s'abstenir. Cédric Binoit. Tél : (16) 27.59.30.34.

DIVERS

Recherche personnes pour participer à l'animation du **club Sega et Nintendo.** Vous devez habiter dans les Bouches du Rhône et avoir plus de 16 ans. Le club propose une revue couleur et des avantages (-5% sur les jeux, P.A., documentations gratuites.). Joseph-Robert. Tél : (16) 42.09.15.43 à 12 h et après 19 h.

Création d'un club pour **Atari** en Loire-Atlantique. Aide pour les débutants, trucs et astuces divers, etc. Fabrice Foucher. Tél : (16) 40.65.43.06.

MSX club Swap some software only disk. SVP your list + a post-mark (French). Siegfried Mounissens. 28, chemin de Thil. 33850 Léognan.

OFFRES D'EMPLOI

Micro News recherche journaliste micro pour emploi à plein temps (région parisienne). Nous recherchons aussi quelqu'un pour **animer notre futur serveur 3615,** soit sur place soit à domicile. Ne pas téléphoner, mais nous écrire en envoyant un C.V., ainsi qu'un article sur un jeu de votre choix (ceci pour l'emploi de journaliste) à Micro News (Recrutement), 67 avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre.

Dans son souci d'expansion, **Microïds** est à la recherche de **programmeurs, graphistes et musiciens** sachant travailler sur toutes les machines du marché et notamment sur Amiga et ST. Ecrire à Microïds, 12 place de l'Eglise, 94400 Vitry.

Coktel Vision recherche des illustrateurs. Vous êtes un(e) illustrateur(trice) pour qui le rendu des matières et le dessin de personnages n'ont plus de secret. L'outil informatique vous attire irrésistiblement. Nous sommes un des leaders du logiciel éducatif et de jeu et recherchons des personnes passionnées et motivées pour compléter notre équipe. Tél. au (1) 46.30.99.57. pour convenir d'un rendez-vous.

Nous vous rappelons que le loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi du 11 mars 1957. Le délit de contrefaçon constitue un délit pénal qui relève du tribunal civil et correctionnel. L'article 425 du Code Pénal stipule que "la contrefaçon, sur le territoire français, est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6000 à 120 000 F ou de l'une de ces deux peines seulement".

SKWEEK FOR PRESIDENT

SKWEEK A TOUTE HEURE

ETES-VOUS PRET POUR...

UN AMOUR DE SKWEEK

WANTED SKWEEK

SKWEEK

I ♥ SKWEEK

ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?

SKWEEK FOR PRESIDENT

SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU

SKWEEK FOR PRESIDENT

WANTED SKWEEK

loriciels
81, rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
TÉL. 47 52 11 33 - TÉLEX 631 748 F

Pour ATARI ST
AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES
AMSTRAD CPC

ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?

SKWEEK A TOUTE HEURE

UN AMOUR DE SKWEEK

SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU

I ♥ SKWEEK

THE BEST !

Soccer Simulator, qualifié dans Micro News n°17 de "meilleur jeu de football du monde", vient de sortir sur CPC, Amiga et ST. Si ces adaptations sont du même calibre que la cuvée C64, vous pouvez les acheter en confiance. Microprose annonce aussi la sortie de *Gunship* sur Amiga et de *Airborne Ranger* sur ST.

SEGATÉS !

Chaque mois, deux nouveaux abonnés sont tirés au sort et gagnent chacun un **Super System Sega** d'une valeur de 1500 F comprenant la console Sega, le jeu Hang On, deux manettes, le pistolet laser, les lunettes 3D, le jeu Missile Defense 3D.
Ce mois-ci, les heureux gagnants sont :
- **Raymond Granero**. 6, rue Jean-Jacques Rousseau. 30300 Beaucaire.
- **Jérôme Guillaume**. 25, avenue de la Noue du Moulin. 51000 Fagnières.
Ça vaut le coup de s'abonner à Micro News !

ET IL L'A FAIT !

Le coursier était déjà dans l'escalier avec les dernières pages de ce numéro sous le bras lorsque nous apprîmes la nouvelle : à l'occasion du Sicob, Commodore annonçait **une baisse de prix immédiate sur l'Amiga** et quelques périphériques !
Quel cachotier ce Lanne... (voir page 24) et qu'est-ce que ça va être pour la fin de l'année ! Le temps de rattraper le coursier par le bras et de l'installer devant un slide-show porno à 15 F (en vente dans la rubrique "Bons Plans") et voici les nouvelles !
- Le prix de l'**Amiga 500** passe à **4250 F**, soit une baisse de 10%.
- Le lecteur 3"1/2 externe A1010 passe de 1390 F à 1190 F.
- L'ensemble A1084S (Amiga 500 + moniteur couleur haute résolution, son stéréo) passe de 7490 F à 7250 F.

Quatre configurations seront également vendues à un tarif promotionnel jusqu'au 30 juin prochain.
Power Pack 1
Amiga 500 + extension mémoire 512 K : 5250 F
Power Pack 1 couleur
Power Pack 1 + moniteur couleur 1084 S : 8250 F
Power Pack 2
Power Pack 1 + lecteur externe A1010 : 6250 F
Power Pack 2 couleur
Power Pack 2 + moniteur couleur 1084 S : 9250 F

On ne peut que féliciter Commodore France pour cette heureuse initiative. Gageons que pour Noël l'Amiga sera en dessous de la fatidique barre des 4000 francs !

ARCHIMEDES : IL ETAIT TEMPS !

Certes, il était temps ! Je ne vous dirai pas que les nouveautés mettent un temps certain à arriver sur l'Archimedes : ça, tout le monde le sait. Mais ce que vous ignoriez jusqu'à cette seconde, ô combien fatidique, c'est que le prix de cette fabuleuse bécane vient enfin de baisser en France. Presque trois mille francs de moins, juste de quoi arriver en deçà de la barre des 10 000 francs (TTC) pour le modèle 310 (un méga de mémoire), et attention, ça n'est pas fabriqué à Taïwan ça, c'est du solide ça ! Quand au modèle haut de gamme, il a subi une baisse encore plus importante, mais reste encore au dessus des 25 000 francs. Une très bonne initiative de la société ASHIV, qui importe chez nous ce petit joujou anglais pour enfant gâté...

SI VOUS REVEZ DE COMPILATIONS...

Distribué par
UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

HOT SHOT - MARBLE MADNESS - FOOTBALL MANAGER 2 - NIGEL MANSELL'S
disponible sur ATARI ST et AMIGA à 299 F.

BEST OF VOLUME 2 : FOOTBALL MANAGER 2 - HOT SHOT - LE NECROMANCIEN
ZOMBI - TETRIS
disponible sur Amstrad cassette à 159 F. et sur Amstrad disquette à 229 F.

HURLEMENTS - HOT SHOT - FOOTBALL MANAGER 2 - 299 F.
MARBLE MADNESS - disponible sur PC 3 1/2 et 5 1/4

Disponible dans les fnac et dans les meilleurs points de vente

RENEGADE III

THE FINAL CHAPTER

LE CHAPITRE FINAL. Quand un homme perd sa femme . . . il perd la tête! Dans ce chapitre final, RENEGADE doit rassembler toutes ses forces et ses réflexes pour poursuivre les kidnappeurs de sa petite amie à travers le temps. Battez-vous contre des hommes néolithiques, des chevaliers médiévaux et contre les morts-vivants des tombes de l'Egypte Ancienne. Votre quête vous transportera au-delà du présent vers une époque que vous n'oublierez jamais . . . mais rappelez-vous . . . votre petite amie veut vous voir vivant!

ZAC DE MOUSQUETTE 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA. REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145